POR SÓLO 3,99€ JUEGO COMPLETO PARA PC «SPARTA II» ¡GRATIS!

Nº 227 ENERO 2014

LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES

micromanía

PREVIEW
THIEF
GARRETT SALE DE LAS SOMBRAS

JUEGOS DEL MES
- NEED FOR SPEED RIVALS
- LEGO MARVEL SUPER HEROES
- FX FÚTBOL 2.0
- WORLD OF WARPLANES

REPORTAJE
¡VUELVEN LAS PLATAFORMAS!
TÍTULOS PARA DISFRUTAR DE UN GÉNERO CLÁSICO

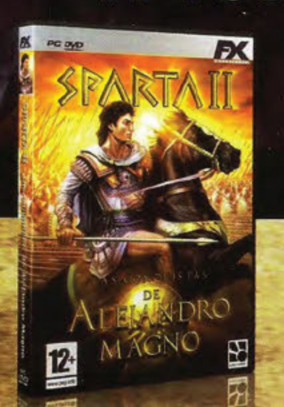
REPORTAJE
LO MEJOR PARA 2014
¡LOS JUEGOS QUE NO TE PUEDES PERDER!

¡BLIZZARD SE LANZA A LA CONQUISTA DE 2014!

WORLD OF WARCRAFT WARLORDS OF DRAENOR

¡Y TODOS SUS JUEGOS PARA EL NUEVO AÑO!

AÑO XXIX Número 227
8 424094 820313 00227
P.V.P. CANARIAS 4,14€



¡DESCÁRGATE EL JUEGO COMPLETO GRATIS!

SPARTA II LAS CONQUISTAS DE ALEJANDRO MAGNO

¡DISFRUTA CON LA MEJOR ESTRATEGIA HISTÓRICA!

INSTRUCCIONES Y CLAVE DE DESCARGA EN EL INTERIOR



Felices juegos

Bienvenidos a Micromanía. **Decimos adiós a 2013** con todos sus buenos juegos, y empezamos a vislumbrar lo que nos va a llegar durante los próximos 12 meses. Muchas de las grandes novedades de 2014 han sido anunciadas durante los útlimos meses, y algunas muy recientemente. Es el caso de **«Warlords of Draenor»**, la nueva expansión para «World of Warcraft» que, junto a muchos otros títulos, forman un póker de ases con el que **Blizzard planea conquistar el nuevo año.** Por eso nos hemos decidido a echar un rápido vistazo a este grupo de novedades con las que te vas a sorprender, en un reportaje que reúne a los acutro títulos presentados en la última edición de la Blizzcon.

Pero claro, novedades para 2014 va a haber muchas. Para que no te pierdas las más importantes, desde nuestro punto de vista, hemos hecho una selección de esos títulos a los que hay que seguir con especial interés. **Juegos para los próximos 12 meses** que, a buen seguro, te resultarán de lo más atractivo. De **«The Witcher 3»** a **«Wolfenstein. The New Order»**. De **«Dragon Age Inquisition»** a **«Watch Dogs»**. El nuevo año, desde luego, se perfila como una temporada espectacular para jugar en PC.

Antes de que llegue 2014

Pero, aunque 2014 esté ya aquí y muchos de estos nuevos juegos ya se perfilen en el horizonte, hay otros títulos que ya se pueden disfrutar y para los que no hay que esperar. Entre ellos, los juegos de plataformas reunidos en un exhaustivo reportaje que te hemos preparado en páginas interiores –sí, un género tan clásico como éste está más vivo que nunca, sobre todo gracias a los estudios indie– o las novedades analizadas este mes en la sección de review, como **«NFS Rivals»** o **«FX Fútbol 2.0»**, ya están aquí y las puedes disfrutar. Y, por supuesto, el resto de secciones habituales de Micromanía, repletas de noticias, novedades, mods, hardware y mucho más para disfrutar a tope del PC. Y otro juego a disfrutar, el que regalamos este mes en descarga: **«Sparta II. Las Conquistas de Alejandro Magno»**, un título de estrategia con el que podrás pasar unas navidades aún más divertidas. ¡Felices fiestas!

Francisco Delgado Director de Micromania



Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania

SUMARIO



66 LOS JUEGOS DE 2014
Los títulos que no te puedes perder durante el próximo año.



84 THIEF
La puesta al día de una saga legendaria está a punto de llegar.



38 COMPARATIVA JUEGOS DE PLATAFORMAS
Un género del que los estudios indie se han hecho abanderados.

ÍNDICE POR JUEGOS

20 **2014: EL AÑO DE BLIZZARD**
«Warlords of Draenor» encabeza la ofensiva de Blizzard para 2014.



96 **SPARTA II LAS CONQUISTA DE ALEJANDRO MAGNO**
Uno de los juegos de estrategia bélica más interesantes de los últimos tiempos. Conquista el mundo con Alejandro Magno.





JUGAR PARA SUFRIR

Cuando los juegos caminan por **esa fina línea que separa el desafío de la frustración**, sólo las verdaderas obras maestras salen airosas. **«Dark Souls II»** quiere repetir el éxito de su antecesor en este sentido, y potenciarlo. La respuesta no está en los nuevos enemigos, las nuevas armas o las nuevas formas de morir. La respuesta está en el apartado, curiosamente, más revolucionario del original y que pasó más desapercibido para muchos: la interacción online con otros jugadores. Quizá **el verdadero multijugador** tenga un camino más natural en el concepto que desarrolla From que en el forzado diseño de los juegos de acción. Eso sí, esperamos que la versión PC haga honor a la plataforma.



¿Puede un perro suplir las carencias de «Ghosts»? Las críticas al último «Call of Duty» han sido generalizadas en su consideración como el más flojo.

El frente necesita novedades... ¡ya!

La "flojera" de las últimas entregas de «Call of Duty» y «Battlefield» exige un cambio de paradigma en el diseño.

Están las fórmulas de «Call of Duty» y «Battlefield» agotadas? No se puede decir eso, mucho menos cuando la última entrega de la saga de Activision ha roto todos los récords posibles de venta el primer día que ha estado disponible. Pero, desde luego, las críticas posteriores no han sido especialmente favorables, ni por parte de la prensa ni de los jugadores. Y los problemas con que se ha topado DICE tras la aparición de «Battlefield 4» indica que el actual ritmo de producción para un juego de las características de los actuales reyes de la acción bélica lo único que favorece es el caos y un resultado final, cuando menos, no muy deseable.

¿Qué les está pasando a «Call of Duty» y «Battlefield»? ¿Es un problema de tiempo, de presupuesto, de talento? No parece el caso, pero algo falla, desde luego.

Los problemas de uno y otro, además, no son los mismos. Los desequilibrios que han presentado ambos en sus últimas entregas han afectado a áreas distintas.

Dar una solución única no es sencillo. Ni posible, la verdad. Pero hay apartados en que claramente ambos deben mejorar: guión, personajes, ritmo, equibrio, estabilidad, mejoras técnicas y, sobre todo, ausencia de bugs, uno de los frentes más difíciles, dada la complejidad creciente de los desarrollos de hoy en día.

Rumores de futuro

Ya ha empezado a saltar la liebre sobre la saga «Battlefield» y un posible desvío a un segundo estudio de la producción del juego. No está claro si copiando la estrategia de «Call of Duty», planteando líneas paralelas en la saga, o directamente encargando los futuros posibles títulos a otros desarrolladores.

Por otro lado, la aparición de la nueva generación de consolas podría favorecer estas mejoras tan necesarias, al ofrecer arquitecturas con una base bastante parecida, en términos técnicos, facilitando la vida de los estudios de desarrollo en este sentido para que puedan volcarse más en las tareas de diseño, además de poder evitar bastantes problemas en lo que respecta a los posibles bugs.

No va a ser un cambio de un juego para otro. Un salto así exige más tiempo del que habitualmente tienen Infinity Ward o DICE para cada nueva entrega de sus respectivas sagas, lo que equivale a recursos e inversión. El estudio sueco, de hecho, tuvo su gran intento con «Battlefield 3», pero los defectos que presentaba el juego han lastrado bastante la nueva entrega. Y cuando se empieza a arrastrar algo así, es difícil librarse de ello. «Call of Duty» puede tener más opciones en este sentido al contar ya con varios estudios implicados en el desarrollo.

Sea como fuere, la acción bélica debe replantearse sus bases, si no queremos que esto se convierta en la crónica de una muerte anunciada.



¡1000 MILLONES DE DÓLARES PARA «CALL OF DUTY GHOSTS» EN 1 DÍA!

Es la cifra oficial que dio Activision cuando tras lanzar el juego. Y con ella pulverizó el récord que poco antes había tenido el lanzamiento de «GTA V», aunque con el mérito de salir en menos plataformas.

Mucho FX y poca chicha. El apartado técnico se ha convertido en una obsesión para DICE, pero se ha ido descuidando el guión, el diseño, la jugabilidad....



EL NUEVO CAMPO DE BATALLA

Mientras estudios y compañías se han obsesionado con lanzar apps de acompañamiento y derivar parte de la experiencia a tablets y smartphones, lo que está muy bien, parece haberse descuidado el corazón del diseño y la jugabilidad. ¿Es hora de volver a lo básico y dejarse de experimentos?



El rígido script y una IA floja -siendo generosos- son problemas de base si se busca un buen diseño de acción.



La versión para PC de «Ghosts» ha tenido defectos técnicos imperdonables. Activision ha de espabilar y rápido.

HYPE

El misterioso juego que arrasó los VGX



«No Man's Sky» está siendo desarrollado por un estudio... ¡de 4 personas! Es un juego de ciencia ficción donde todos sus elementos y escenarios están creados de forma procedural -no predefinida-. en que podrás explorar y combatir en diversos planetas.

Los zombis ya están de vuelta en tu PC

Cuando leas estas líneas ya estará disponible la Temporada 2 de «The Walking Dead». El primer capítulo, al menos, de la saga de Telltale lo estará. En esta nueva temporada el protagonismo recae sobre Clementine y su lucha por sobrevivir en un mundo más hostil.

GOG apuesta por la satisfacción total



En lo que afecta a las compras online de sus juegos. Acaba de adoptar una política de devolución asegurada del dinero de un juego en 30 días ante cualquier conflicto, o incluso en 14 días si cambias de opinión y no te lo has descargado.

¿Para qué contrata actores Bethesda?



Según algunas webs americanas, podría estar haciendo el casting de voces para «Fallout 4». La fuente es la reputada Kotaku, que asegura que ha tenido acceso a documentos sobre un proyecto llamado "Instituto", que probaría que el desarrollo está en marcha.

EL TERMÓMETRO

UN MILLÓN DE PEQUEÑOS GÓMEZ



«Fez», uno de los juegos indie más famosos del momento ha superado el millón de descargas oficiales. Una buena prueba de cómo otro tipo de juegos es posible en la industria.

JUEGO DE TRONOS Y SU NUEVO JUEGO... DE PC

Telltale Games se encargará de hacer una adaptación de Juego de Tronos... a su manera. No hay más datos, será un juego episódico y poco más se sabe. Llegará en 2014.

DICE Y LOS PROBLEMAS CON BATTLEFIELD 4

El estudio sueco ha detenido la producción de sus nuevos títulos. El objetivo es centrarse en resolver los bugs y la estabilidad de los servidores de «Battlefield 4» en varias versiones.

LOS CLAMORES DE LOS AGOREROS DE SIEMPRE

¡El mercado de PC se hunde! El cíclico comentario ante la caída de ventas mundial de ordenadores de un 10% era de esperar. Pero, ¿qué tiene eso que ver con los juegos en realidad?

UN ANIVERSARIO QUE PASA DESAPERCIBIDO

Se han cumplido 20 años de «Doom» y prácticamente ni nos hemos enterado. Ni la propia Id ha hecho ningún tipo de comentario, ni tampoco su matriz, Bethesda.

¿Y DÓNDE ESTABA LA GRACIA DE TODO ESTO?



La web thesurvivor2299.com fue una broma pesada. Durante semanas el responsable hizo creer que se trataba de un posible anuncio de «Fallout 4», pero sólo quería reírse de todos.



«FX Fútbol 2.0»: golazo de FX en el Bernabéu

La presentación de «FX Fútbol 2.0» supone algo más que el estreno de un juego: ¿es la resurrección de un mito del PC?

Todos los jugadores de PC conocen, de primera mano o por referencias, lo que hace años fue «PC Fútbol» para la industria en España. Cuando hace unos días FX Interactive presentaba «FX Fútbol 2.0» en el Bernabéu, estaba mostrando mucho más que su nuevo juego: estaba impulsando la resurrección del mito y haciéndolo oficial de forma explícita.

Más allá de la nueva estética o las mejoras y cambios introducidos en «FX Fútbol 2.0», el regreso del mánager de fútbol español es una apuesta por una carrera de fondo que irá ampliando paulatinamente sus opciones, potencial y público, pasando a nuevos formatos y creciendo como saga. Esa es la clave, que desde el comienzo FX ha planteado «FX Fútbol» como una nueva saga, copiando la estrategia que hizo grande a «PC Fútbol», sólo que ahora las posibilidades de crecimiento son mucho más abiertas, variadas y ambiciosas. El componente online, ya es oficial, será un pilar fundamental de futuras entregas de la saga, y no será el único. ¿Es «FX Fútbol» el Ave Fénix del desarrollo para PC en España? Hay que ser prudentes, pero FX puede tener en sus manos un auténtico crack.





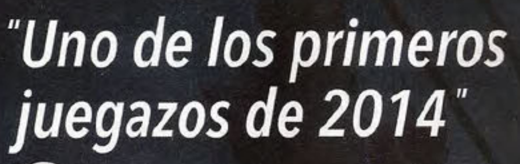
"Gurús" modernos del fútbol, como Alexis Martín (Mr. Chip) y Fernando Morientes, actual entrenador en la cantera del Real Madrid, comentaron la influencia que un título como «FX Fútbol» puede tener en el futuro profesional de quien lo juegue.

EL SALTO A NUEVAS PANTALLAS

Uno de los objetivos de FX con «FX Fútbol 2.0» ha sido, desde el inicio del desarrollo de la primera entrega, que su futuro pasara por estar disponible como un juego "multipantalla" -no es exactamente lo mismo que "multiplataforma", pero también tiene que ver.

En la presentación del juego se pudo ver cómo funcionaba sobre Surface Pro, y FX ya habla de tablets en 2014.



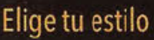


Vandal.net



Garret, el experto ladrón, sale de las sombras hacia La Ciudad, un lugar traicionero gobernado por un tiránico Barón y su brutal Guardia. Cuando los ciudadanos se alzan en una sangrienta revolución, solo puede confiar en su destreza como ladrón mientras camina por la delgada línea entre la política y el pueblo, revelando un oscuro secreto que amenaza con destruir su mundo.




Elige tu estilo



Inmersión sin precedentes

THE BANK HEIST

RESERVA AHORA Y CONSIGUE ESTA MISION EXTRA*

A LA VENTA 28.02.14















SQUARE ENIX.



LA MAGIA EXISTE

CADA NUEVA IMAGEN Y TRÁILER DE «THE WITCHER 3» SUBEN EL "HYPE"

No esperes disfrutar de «The Witcher 3» pronto. Es mejor ser realista en esto. En todo lo demás, el juego de CD Projekt RED invita a soñar cada vez que el estudio deja entrever algo nuevo del mismo.

Lo último ha sido el tráiler de jugabilidad mostrado en los VGX, que de nuevo ha hecho perfilarse a la tercera entrega de la saga de Geralt de Rivia como el GRAN juego de 2014. Uno de esos títulos que te vuelven a hacer creer en la magia.



NUEVA
GRÁFICA

ASUS Republic of Gamers Tarjetas gráficas Matrix R9 280X

ROG ACELERA LAS RADEON R9

Si deseas obtener más rendimiento de las nuevas GPU AMD Radeon™ R9 280X solo hay un lugar donde encontrarlo: ASUS Republic of Gamers. Sigue leyendo para conocer las tecnologías exclusivas de ASUS.

Las gráficas más rápidas

ASUS desarrolla tecnologías exclusivas que permiten a sus modelos sobresalir entre la competencia, por esa razón, cuando ASUS lanza nuevos modelos hay que prestar atención. La nueva ROG Matrix R9 280X no es ninguna excepción.

Basada en la potente GPU AMD Radeon R9 280X, las gráficas ASUS ROG Matrix R9 280X se benefician de un diseño térmico de cobre que conduce la temperatura hacia afuera con una eficiencia extrema. Comparada con los diseños Radeon R9 280X de referencia, las tarjetas ROG Matrix R9 280X ofrecen un rendimiento un 20 % más frío y tres veces más silencioso. Los dos ventiladores de 100 mm permiten disfrutar de tus juegos con una gran estabilidad y un ruido reducido. La GPU estándar trabaja a 1000 MHz, mientras que el núcleo R9 280X Platinum se encuentra acelerado a 1100 MHz, 100 MHz más que el modelo de referencia.

Ventajas de sobrevoltaje de ROG

Las gráficas ROG Matrix R9 280X cuentan con la exclusiva tecnología ROG VGA Hotwire, que permite conectar los terminales Hotwire a los cabezales de la placa base para manipular los voltajes directamente y disponer de un rango más amplio para overclocking.

La utilidad TweakIt de ROG cuenta con todos los ajustes que necesitas para perfilar poco a poco los voltajes más adecuados para tus partidas. Además, con las tarjetas Matrix R9 280X, TweakIt ofrece un rango más amplio para la modulación del voltaje y permite activar inmediatamente los dos ventiladores de 100 mm.

Las tarjetas Matrix R9 280X también incluyen un "modo seguro" de overclocking que puede ser empleado para recuperar inmediatamente la configuración más estable. Además, la iluminación incluida en la propia tarjeta cambia su color según la carga a la que esta se encuentra sujeta, añadiendo un valor estético y ofreciendo una referencia visual muy cómoda del estado de la gráfica.



▲ Ajusta en tiempo real los voltajes del hardware con los botones "+" y "-".



▲ VGA Hotwire permite ajustar los voltajes a nivel hardware.

Récords mundiales

Las gráficas ROG Matrix R9 280X están equipadas con la regulación de voltaje ASUS DIGI+ y la tecnología Super Alloy Power. Los condensadores de estado sólido, las bobinas choke con el núcleo de cemento, los MOSFET y el sistema de alimentación por 20 fases DIGI+ VRM facilitan un rango más amplio para experimentar con ajustes del rendimiento que el resto de tarjetas gráficas. Esta tecnología también reduce el ruido eléctrico un 30 % y prolonga la vida útil de la tarjeta 2,5 veces respecto al modelo de referencia.

Los seguidores de las tarjetas gráficas de ASUS conocen bien GPU Tweak, una fantástica herramienta para controlar las velocidades y los voltajes de la GPU y la memoria vídeo, la velocidad de los ventiladores y el consumo energético. La exclusiva edición ROG GPU Tweak añade el ajuste de la calibración de la línea de carga y de la frecuencia VRM, lo que facilita un control muy preciso de múltiples parámetros y el potencial para romper récords mundiales.



◄ ROG GPU Tweak es la primera herramienta de overclocking con calibración de la línea de carga y overclocking VRM.

Todo ello controlado desde una interfaz muy clara e intuitiva que permite disfrutar del overclocking aunque no seas un experto. Por último, la función GPU Tweak Streaming permite compartir tus partidas vía streaming, añadir texto y la imagen de tu webcam.

Si estás preparado para las gráficas Radeon R9, estás listo para las ROG Matrix R9 280X

RESULTADOS TEST

	3DMark 11 (Extreme)	Battlefield 3 (2560 x 1600)	Unigine Heaven DX 11 (2560 x 1600)	Metro 2033 (2560 x 1600)
ROG MATRIX R9 280X Platinum	X3483	42.8 fps	36.9 fps	37.3 fps
R9 280X de referencia	X2814	37.4 fps	31.7 fps	31.3 fps
GTX 770 de referencia	X3118	41.8 fps	35.1 fps	34.3 fps

ESPECIFICACIONES

MATRIX-R9280X-P-3GD5 (Platinum Edn)

GPU
AMD Radeon™ R9 280X

Memoria
3072 MB GDDR5

Frecuencia del reloj
1,1 GHz (velocidad OC)

Dimensiones
11,2" x 5,7" x 2,1"

Entradas / Salidas
1 x single link DVI, 1 x dual link DVI
1 x HDMI vía adaptador
4 x DisplayPort nativas

LANZAMIENTOS DE ENERO

THE BANNER SAGA: FACTIONS



Antiguos miembros de BioWare se ha reunido para desarrollar este JDR free2play. Ofrece una campaña para jugar individualmente, controlando las tácticas de un grupo de personajes, o el Factions para enfrentamientos multijugador. Estará disponible mediante descarga digital desde **stoicstudio.com** (vía Steam).

Fecha de lanzamiento: 14 / 01 / 2014

ASSASSIN'S CREED III: LIBERATION HD

Lanzado originalmente para PS Vita, llega a PC en una edición que incorpora gráficos mejorados, basados en el motor AnvilNext. Aveline de Grandpré se enfrenta al Ejército Español que planea tomar Lousiana en los momentos previos al estallido de la Guerra de Independencia Americana. Se pondrá a la venta en **shop.ubi.com/** por 19,99 € (14,99 € en pre-reserva)

Fecha de lanzamiento: 15 / 01 / 2014

BLACKGUARDS

Los estudios Daedalic Entertainment, creadores de la saga «Deponia» se inspiran en el juego de tablero "The Dark Eye", pero con un Rol por turnos más oscuro, en el que adoptamos el papel de uno de los proscritos que nos brinda el juego. Está confirmada su disponibilidad en formato digital a través de Steam por 24,99 € y en Castellano. Sale para PC y Mac.

Fecha de lanzamiento: 01 / 2013

ESTRANGED: ACT I



Desarrollado a partir de un mod de «Half-Life 2» por AlanEdwardes, la aventura «Estranged» nos contará la historia de un pescador cuyo barco queda varado en una misteriosa isla. Tras superar el juicio de los aficionados en Greenlight, «Estranged: Act 1» estará disponible como juego independiente para Mac y PC en Steam a lo largo del mes de Enero.

Fecha de lanzamiento: 01 / 2013

Lenguas de trapo

Las perlas de los grandes de la industria. Porque ni los que parten el bacalao a veces se libran de un patinazo...

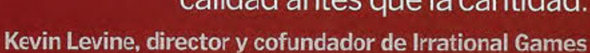


El ritmo de lanzamiento de un «Call of Duty» al año se ajusta perfectamente a la demanda de los usuarios. Una de las claves del éxito de la franquicia es la alternancia de estudios. Infinity Ward y Treyarch tienen ideas claras compartidas sobre de lo que debe ser «Call of Duty», pero también son capaces de aportar toques de originalidad propios.

Eric Hirshberg, director general de publicaciones de Activision



Es cierto que el DLC con la primera parte de «Panteón Marino» para «BioShock Infinite» no es muy largo. Pero depende de cómo lo juegues. Si es manera superficial, te lo terminas en dos horas. En cambio, si le dedicas tiempo para explorarlo, puede llegar a las cinco horas. Nosotros preferimos la calidad antes que la cantidad.



Kevin Levine, director y cofundador de Irrational Games



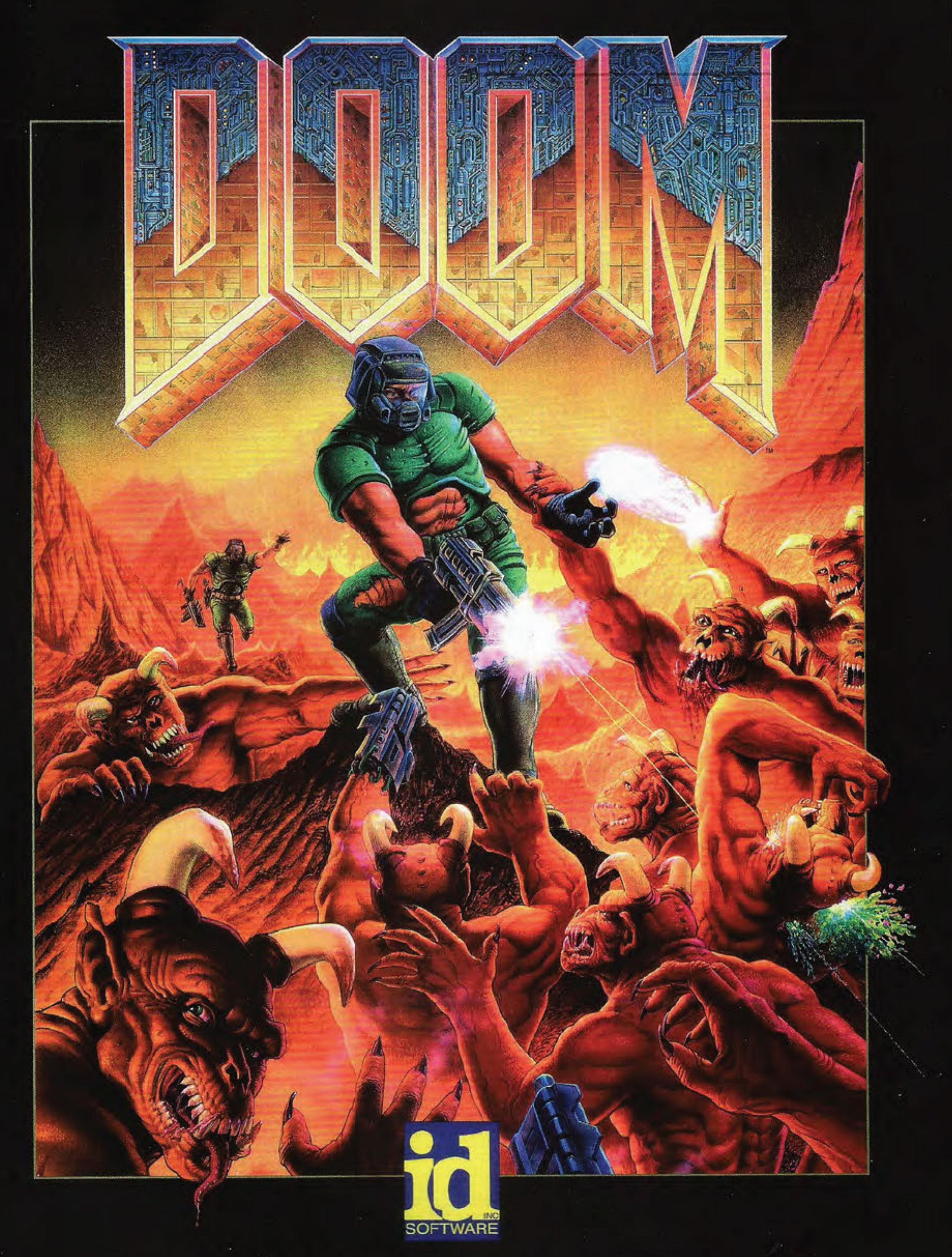
La variedad de precios es un asunto sobre el que las grandes compañías de juegos para PC y consolas deberían reflexionar. 60 € por un juego es una patada en el hígado para muchos consumidores. El objetivo es conseguir fidelizar a un público lo más amplio posible, y eso sólo se logra ofreciendo precios para todos los bolsillos.

John Riccitiello, ex director general de EA



No puedo hablar por ellos, pero me da la sensación de que los estudios más pequeños están teniendo problemas para competir en el sector de los juegos AAA, porque este tipo de juegos son cada vez más caros. La gente quiere gráficos más realistas, quiere ver cosas más espectaculares, y eso requiere presupuestos enormes.

Mark Rubin, productor ejecutivo de Infinity Ward



QUE 20 AÑOS NO ES NADA...

10 DE DICIEMBRE: «DOOM», UNO DE LOS JUEGOS MÁS REVOLUCIONARIOS DE LA HISTORIA, CUMPLE 20 AÑOS

Mucho ha cambiado la industria desde que en 1993 uno de los miembros de Id Software subiera a la red de la Universidad de Washington algo llamado doom1_0.zip. Un archivo de apenas 2 MB que se empezó a distribuir como la pólvora. El archivo shareware se convirtió en un éxito. La gente empezó a descubrir un tipo de juego revolucionario y el resto, como se dice, es historia. Sin aquel archivo, hoy todo sería distinto. Quién sabe si mejor...



«Need For Speed: Rivals» abandona la lista y «The Elder Scrolls Online» ocupa la vacante, tras desvelar Bethesda su fecha de lanzamiento.

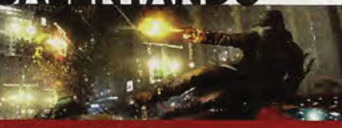
PARRILLA

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2
FEBRERO 2014 · ACCIÓN/AVENTURA · MERCURYSTEAM / KONAMI · PC, PS3, XBOX 360
Drácula será el protagonista en esta entrega.

THIEF
FEBRERO 2014 · ACCIÓN/AVENTURA · EIDOS/SQUARE ENIX/KOCH MEDIA · PC, PS4, XB ONE
¿Logrará el nuevo Garrett robarnos el corazón?

THE ELDER SCROLLS ONLINE
4 DE ABRIL 2014 · ROL · BETHESDA / ZENIMAX · PC, MAC, PS4, XB ONE
¡El esperado MMO de Bethesda estrenará en PC!

CALENTANDO



WATCH DOGS
PRIMAVERA DE 2014 · ACCIÓN · UBISOFT · PC, 360, PS3, PS4, XBOX ONE
Para muchos es el primero de una nueva generación de sofisticados juegos.

DARK SOULS II
2014 · ROL/ACCIÓN · FROM SOFTWARE/ NAMCO BANDAI · PC, PS3, XBOX 360
A la estela de la primera entrega, promete ser uno de los JDR más brillantes y difíciles de 2014.

THE WITCHER 3: WILD HUNT
2014 · ROL · CD PROJEKT/NAMCO BANDAI · PC, MAC, PS4, XBOX ONE
La culminación de la Saga de Geralt de Rivia en PC apunta a ser un acontecimiento apoteósico.

EN BOXES



TITAN FALL
2014 · ACCIÓN · RESPAWN ENTERTAINMENT/ EA · PC, XBOX ONE
La revelación del pasado E3, con acción vertiginosa y una tecnología imponente.

THE DIVISION
2014 · ACCIÓN / ROL MMO · MASSIVE ENTERTAINMENT / UBISOFT · PC, XBOX ONE, PS4
¡Sale en PC y promete un enorme mundo abierto!

CYBERPUNK 2077
2014 · ACCIÓN/ROL · CD PROJEKT · PC, MAC, PS4, XBOX ONE
Seguimos sin poder ofrecer nuevos detalles, pero las expectativas se mantienen por todo lo alto.

Las Steam Machines ya están en camino

Las Steam Machines de IBuyPower y Digital Storm han sido las primeras en presentarse. Mientras tanto, Valve pone fecha a SteamOS.



El pasado día 13 de Diciembre, Valve lanzó las primeras versiones beta de su sistema operativo Steam OS, justo al cierre de esta redacción. Entre sus características ofrece la posibilidad de juego en streaming entre dispositivos –dentro de tu red local–, servicios para la reproducción de música, TV y películas, y opciones para compartir contenidos de Steam. Pero desde semanas anteriores a la aparición de la beta de SteamOS hemos ido conociendo los primeros PC diseñados específicamente para integrar este sistema operativo, al margen de la propia Steam Machine de Valve.

¡Altas prestaciones!

La pequeña IBuyPower fue la primera en mostrarse, con un precio estimado en 370 € y unas prestaciones de gama media. Días después, ha sido anunciada la Steam Machine de Digital Storm, un equipo de gama alta equipado con refrigeración líquida a partir de unos 1070 € y con la opción de integrar una GTX GPU Titan. ¡Esto promete! **www.steamcommunity.com**

CITA EN EL C.E.S. DE LAS VEGAS

Si te interesa saber las especificaciones técnicas de la nueva **Steam Machine** anunciada por **Digital Storm**, el lugar señalado para su presentación oficial es el próximo **Computer Electronics Show** (C.E.S. 2014) de Las Vegas", que se celebrará los días 7 al 10 de Enero. Si bien el C.E.S. es ya la feria tecnológica más importante del año, la aparición de las Steam Machines junto a pantallas 4K, los nuevos procesadores de Intel y AMD y la evolución Cloud Gaming prometen una edición muy interesante que seguiremos en **micromania.es**. De momento, tienes más detalles en **www.cesweb.org**



Finales de la ESL Pro Series XI

El Centro de Tecnología y Ocio Digital de El Corte Inglés Callao acogerá la final del torneo de e-sports ESL durante los días 10, 11 y 12 de Enero.

La liga ESL Pro Series organizada por Turtle Entertainment Spain, es hoy uno de los eventos de e-sports más seguidos en España. Su XIª edición se aproxima ya a la final y ha convocado a los mejores jugadores de nuestro país en un evento que se celebrará en el nuevo Centro de Tecnología y Ocio Digital de El Corte Inglés de Callao, en Madrid. Se ha reservado un espacio de más de 5000 m² para que los fans puedan asistir a las últimas y decisivas competiones. ¡Las entradas son gratuitas! Si tú no puedes ir pero no te lo quieres perder, también podrás seguir la final en directo, mediante el canal de televisión online TwitchTV.

Las categorías oficiales que se dispurarán en la final serán las de la EPS: «Starcraft II», «Counter Strike: Global Offensive», «League of Legends», «Call of Duty Ghosts» y «FIFA 14». Además de la competición en sí, el evento estará acompañado de promociones y sorteos para todos los asistentes que se irán desvelando los días previos a la celebración. Si quieres consultar el calendario de las finales permanecer atento a cualquier anuncio, visita **www.esl.eu/es**



Las finales EPS (ESL Pro Series) han conseguido reunir a más de 18.000 seguidores en ediciones pasadas.





PORTÁTIL GTM X54G
¡PARA JUGAR A LO GRANDE!

- Procesador: **Intel® Core™ i5-4300M.**
- Pantalla: LED Mate Full HD (1920x1080) de **15.6 pulgadas.**
- Memoria RAM: Kingston **HyperX 4GB 1600 MHz** DDR3
- Disco de arranque: Toshiba **SSD 128 GB mSATA**, 6Gbps.
- Bahía **OneStep** para disco 2.5" SATA 6Gbps.
- GPU dedicada: NVIDIA **GeForce GTX 760M** 2GB GDDR5.
- Unidad Óptica: **Regrabadora DVD ±R/RW.**
- Seguridad: Sistema **Kesington Lock.**
- S.O.: Windows 7 / 8 (**64 bit**).
- Batería: 8 celdas - 76.96WH (325 min. duración).
- Peso / Dimensiones: 2.7Kg / 374 x 250 x 16,3 mm.

¡RENDIMIENTO A TUS ÓRDENES!

Disfruta de un nuevo ordenador equipado con el último procesador Intel® Core™. Experimenta la potencia de jugar, crear, divertirte e inspirarte de forma segura con un asombroso rendimiento, unas espectaculares imágenes, una extraordinaria autonomía y características de seguridad integradas. Descubre todo lo que puedes hacer con un procesador Intel® Core™ que te ofrece la potencia que necesitas para trabajar y jugar cuando y donde quieras.



¿UN PORTÁTIL PARA JUGAR? ¡NO BUSQUES MÁS!

MOUNTAIN GTM X54G

El sello tecnológico Mountain pone a tu disposición un portátil decididamente gaming, asequible y poderoso, equipado con la tecnología más actual y un aspecto impecable.

El **X54G** de Mountain es una formidable opción para acceder a la **línea GTM** con un alto nivel de prestaciones y un precio ajustado. Su capacidad de proceso te permite disfrutar de los juegos más exigentes, mientras que su equipamiento y componentes, te ofrecen las ventajas de un portátil a la última, con autonomía, versatilidad y un diseño muy atractivo.

Línea GTM

La línea GTM –Gaming Tech by Mountain– reúne equipos PC portátiles y sobremesa dirigidos especialmente a los que queremos **disfrutar de los videojuegos** sin concesiones. Están equipados con características gaming y multimedia exclusivas, para satisfacer cualquier requerimiento de los más entusiastas de los juegos. Todo en los GTM está pensado para disfrutar de los juegos con la máxima fluidez y alta calidad, pero sin que tengas que pagar por ello un coste excesivo. ¡¡A partir de 969 €!!

Gráficos 3D y FullHD

La GPU **GeForce GTX 760M** dedicada pone la tecnología gráfica más avanzada a tu alcance. Su rendimiento, con la característica **Boost 2.0**, es capaz de manejar los requisitos gráficos más exigentes. Verás tus juegos en una pantalla de 15,6" te ofrece una resolución de **1920x1080** píxeles (FullHD). Además, la eficiencia energética del sistema **Optimus** te permite alargar la duración de la batería cuando no estés jugando, empleando la GPU **Intel® HD Graphics 4600** integrada en la CPU.

¡Versátil y conectable!

El **GTM X54G** cuenta con una unidad regrabadora múltiple, un lector de tarjetas 9-in-1 y dos Mini Card slots. ¡Podrás disfrutar de contenidos en cualquier formato! La conexión está a cargo de un adaptador **Wireless + Bluetooth 4** y una webcam de 2 megapíxeles para dejarte ver cuando estés chateando. Puertos 1x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA conexiones VGA, HDMI, auriculares, micrófono, sonido digital y red completan las conexiones.

Además de un disco HDD de 2,5" intercambiable y del SSD de 128 GB para un arranque casi instantáneo, el GTM X54G te permite instalar un disco duro SSD adicional de 2,5" en apenas unos minutos, gracias a la tecnología **OneStep**.

4ª Generación de procesadores Intel® Core™

La CPU del GTM X54G cuenta con el nuevo procesador **Intel® Core™ i5-4300M** y dos veloces módulos **RAM** con un total de **4GB**. ¡Un equipamiento fuera de serie para que no te pierdas nada! El GTM X54G está disponible en **www.mountain.es**



Los juegos más avanzados «Batman: Arkham Origins», «Metro: Last Light» o «Rome II» corren con fluidez y alta calidad en el GTM X54G.





¡Pasión por la velocidad!

Projects CARS

☆ Velocidad ☆ SLIGHTLY MAD STUDIOS ☆ 2014



MULTIJUGADOR, ONLINE, REDES SOCIALES...
El apartado online será clave en «Project CARS». No sólo podrás crear un equipo con tus amigos, sino que las pruebas cooperativas -con copilotos incluidos- o competitivas y el apartado social serán dos apartados vitales en el diseño del juego. Prepárate para opciones realmente nuevas.



EL JUEGO DE COCHES MÁS ESPECTACULAR QUE HAS VISTO.
«Project CARS» explota toda la experiencia acumulada por Slightly Mad Studios con «NFS SHIFT», con el objetivo de ofrecer el juego de coches más realista y espectacular visualmente que se haya visto en PC. El realismo se dejará ver en cada pequeño detalle, incluyendo los cockpits.



SLIGHTLY MAD STUDIOS DESARROLLA EL CONCEPTO DE VELOCIDAD EN ÁREAS HASTA AHORA INÉDITAS

¿CUÁL ES TU ESTILO AL VOLANTE?
En «Project CARS» existirán hasta 10 modos diferentes de juego, con los que Slightly Mad Studios quiere cubrir todas las opciones, gustos y estilos posibles, de modo que el jugador siempre encuentre acomodo en alguno de ellos. Desde el Kart hasta rallies, Touring Car, GT, Le Mans... Las opciones serán tan variadas como los jugadores, para que diseñes y desarrolles tu carrera de piloto dentro del Modo Franquicia.



TU PC, AL LÍMITE.
Si tienes un PC de alta gama, «Project CARS» asegura que pondrá al límite sus capacidades tanto gráficas como de proceso. En iluminación, simulación física, IA y más, Slightly Mad Studios quiere explotar al máximo el PC, para ofrecer un juego inigualable y que no se parezca a nada que hayas visto.

TODO EL PODER PARA EL JUGADOR
En «Project CARS» Slightly Mad Studios quiere explotar áreas inéditas, como hacer al jugador también un elemento clave en el desarrollo de contenidos. **De hecho, muchos jugadores ya cuentan con acceso a kits de desarrollo** con los que todas las imágenes que ves aquí han sido creadas sobre el motor del juego.

PRIMERO AZEROTH, LUEGO EL MUNDO...

2014: EL AÑO DE BLIZZARD

La Blizzcon 2013 ha sido de las más movidas de los últimos años y de las que más novedades han presentado: Blizzard anuncia un 2014 de verdadero infarto.

Cuando se anunció la Blizzcon 2013, Blizzard, en su línea, apenas dio detalles sobre lo que la convención anual de la compañía iba a deparar a los fans, más allá de las consbidas actividades, eventos, concursos y conferencias con los desarrolladores de las sagas «WoW», «StarCraft» y «Diablo». Pocos podíasmo imaginar que ña de este año que termina fuera a ser la Blizzcon más innovadora y revolucionaria de los últimos años, y eso que semanas antes de que se celebrara la compañía había ido disipando rumores y confirmando novedades y juegos: «Hearthstone», «Heroes of the Storm», «Reaper of Souls»... y el gran as que Blizzard se guardaba en la manga para dar la sorpresa en Anaheim: «Warlords of Draenor», la quinta expansión para el ya venerable «World of Warcraft».

El año Blizzard

2014 se perfila así como el gran año de Blizzard, uno de los más interesantes y atractivos desde hace mucho tiempo. La variedad de proyectos y la calidad de los mismos, así como el interés por géneros que la compañía no había explorado hasta ahora, permiten asegurar que en los próximos meses los fans de Blizzard se van a encontrar con juegos capaces de satisfacer las exigencias de todo tipo de jugadores. Es interesante ver cómo Blizzard se lanza a arenas en que no había entrado hasta el momento y que han venido siendo dominadas en los últimos tiempos por sus competidores y hasta por estudios independientes.

El caso de «Heroes of Warcraft» es paradigmático: un MOBA basado e n personajes y habilidades de las sagas legendarias de Blizzard. Y es que es justo en ese bagaje donde se esconde el gran potencial de los proyectos de Blizzard para 2014: sus sagas. Del mentado MOBA a la estrategia de las cartas de «Hearthstone», pasando por la expansión de «Diablo III» –tienes muchos más datos al respecto, tras haber probado la beta, en un reportaje especial– o la de «World of Warcraft», con las que Blizzard no sólo renueva sino que revoluciona dos de sus series más aclamadas, los próximos doce meses se adivinan como los más intensos de la ya larga carrera de la compañía americana.

Dentro de muy poco las betas de varios de los nuevos juegos de Blizzard habrán concluidos y otras empezarán. Y a lo largo de 2014 todos ellos se harán realidad en sus versiones definitivas. Será el momento en que Blizzard conqustará, de nuevo, al PC. ¿Estás preparado? **A.P.R.**

BLIZZARD QUIERE APOSTAR POR NUEVOS MEDIOS Y FORMATOS, COMO LOS JUEGOS FREE TO PLAY





WORLD OF WARCRAFT WARLORDS OF DRAENOR

Cinco expansiones y aún poderoso. «World of Warcraft», pese a la década que está a punto de cumplir, sigue en lo más alto del universo MMO. Y quiere seguir ahí con «Warlords of Draenor».

» Género: Rol Online » eu.battle.net/wow/es/warlords-of-draenor

Pocos se esperaban una nueva expansión para «World of Warcraft», pero «Warlords of Draenor» fue la auténtica estrella de la última Blizzcon. La quinta expansión del MMO más popular del mundo te llevará a un momento clave en la historia de Warcraft, en la guerra que definirá el futuro de Azeroth, con el combate entre orcos y draenei –o la horda de hierro y los héroes que intentan detenerla– en el intento por conquistar el mundo desde la tierra de origen de los orcos, Draenor. En «Warlords of Draenor» la mirada de «WoW» hacia su propia historia traerá a la palestra a algunos de los personajes más carismáticos de la saga.



Nivel 100

Una de las características más destacadas del juego será la posibiidad –10 años después– de llegar al nivel 100 con tu personaje, partiendo además de manera inmediata del nivel 90. Por otro lado, podrás crear una ciudadela desde la que dirigir y expandir tu bastión en Draenor, reuniendo en ella PNJ a los que podrás encargar misiones, que llevarán a cabo incluso cuando no estés conectado.

Las nuevas zonas a explorar en «Warlords of Draenor» serán siete, de la Cresta Fuego Glacial al Valle Sombraluna, y en ellas encontrarás actividades y misiones de todo tipo, incluyendo seis nuevas mazmorras para cinco jugadores.

Otra novedad de la expansión afectará al apartado técnico, con nuevas animaciones para los personajes, y una notable mejora en lo visual, de modo que los requisitos mínimos cambiarán ligeramente. En definitiva, una expansión que renovará «WoW» de forma nunca vista antes en la saga.



Orcos y Draenei forman el dúo protagonista de la trama, pero el resto de razas estarán igualmente presentes.



Las nuevas zonas de juego ofrecen una gran variedad. En «Warlords of Draenor» habrá de todo para todos los jugadores.

HÉROES HISTÓRICOS A LA GRESCA



Gromash Grito Infernal, Puño Negro, Ner'zhul, Durotan, Kilrogg, Maraad, Khadgar... los nombres de los héroes orcos y los draenei que definirán el futuro de Azeroth en una lucha legendaria son los grandes protagonistas de la trama de «Warlords of Draenor». Los héroes y villanos históricos obtendrán, además, recompensas inusuales y objetos épicos en cualquier misión que los enfrente. Una expansión que pretende hacer de las leyendas de Warcraft algo realmente memorable.



HEARTHSTONE
HEROES OF WARCRAFT

¿Blizzard apostando por un juego gratuito? «Hearthtone. Heroes of Warcraft» explota un lado nunca visto de algunos de sus héroes más conocidos en un juego de estrategia de cartas online.


Las partidas en «Hearthstone» serán rápidas e intensas, sean individuales o contra otro jugador.




Aunque el **juego será gratuito** podrás comprar cartas a través de battle.net.

» Estrategia/Cartas Online » eu.battle.net/hearthstone/es

Un juego de estrategia de cartas online, gratuito y pensado para PC, Mac e iPad no parece el típico producto de una compañía como Blizzard. Pero si ese juego lleva el subtítulo «Heroes of Warcraft» y se basa en las nueve clases de personaje de «World of Warcraft», Battle.net está de por medio y el diseño de su jugabilidad sigue las líneas maestras que han hecho grandes a todos los títulos de Blizzard, la cosa adquiere un cariz diferente.

Estrategia para todos

«Hearthstone» está pensado como un juego asequible y sencillo, para todo tipo de jugadores, incluso aunque no seas un habitual de este tipo de juegos. «Heroes of Warcraft» se basa en partidas rápidas, sencillas y que se resuelven en pocos minutos. Sus bases son simples, y la curva de aprendizaje está pensada para que los primeros enfrentamientos contra la IA sirvan de entrenamiento para luego saltar a la batalla online contra algún amigo y jugarte tus cartas. Puedes crear cartas, comprarlas o ganarlas. Y son tantas las posibilidades que se derivan de la combinación de las habilidades de los héroes y el tipo de cartas (cuatro: común, poco común, épica o legendaria) que los ataques y defensas son casi infinitos. Un juego de estrategia, en fin, que te enganchará.

LOS HÉROES QUE SALVARÁN AZEROTH

La lista de héroes disponibles en «Hearthstone» representa a las nueve clases de personajes disponibles en «World of Warcraft»: druida, mago, paladín, cazador, sacerdote, pícaro, chamán, brujo y guerrero, pero si no estás familiarizado con el MMO de Blizzard, tranquilo, no necesitarás saber nada de él para jugar con «Hearthstone».



CREAR UN MAZO GANADOR ES FÁCIL

Como es habitual en Blizzard, la asistencia para jugar y la ayuda será una constante. En el caso de «Harthstone» la creación de un buen mazo de cartas será la clave. La base será la adquisición de sobres, cada uno compuesto por cinco cartas, con diversas probabilidades de conseguir unas u otras en función de su rareza. Las habrá blancas, azules, moradas y naranjas.



HEROES OF THE STORM

Cuando Blizzard decide apostar por algo diferente, la industria se echa a temblar. Y aunque no acaban de inventar el MOBA, pueden ponerlo patas arriba. Su apuesta es «Heroes of the Storm».

» Género: MOBA » web: www.heroesofthestorm.com

Si alguna vez te has preguntado quién ganaría en una pelea de Diablo contra Kerrigan, ahora Blizzard te dará la oportunidad de averiguar la respuesta. Y es que «Heroes of the Storm» es uno de los títulos más atípicos de Blizzard en toda su historia, mezclando sus distintos universos de juego, personajes carismáticos y habilidades en un MOBA que pretende romper todos los moldes del género.

El MOBA total

La aparición de juegos como «League of Legends» han popularizado un género al que poco a poco se van apuntando todos los grandes. «Heroes of the Storm» cuenta con la ventaja de ofrecer al jugador héroes más que conocidos procedentes de títulos de renombre. Aunque Blizzard, claro, aportará su saber hacer en el diseño, procurando que los héroes de «Diablo», «Warcraft», «StarCraft», etc. aporten algo más que su presencia e imagen. Cada uno de los héroes que integren uno de los equipos en liza en el campo de batalla, con el objetivo de conquistar y destruir la base del enemigo, reflejarán en sus habilidad y poderes parte de aquello que es conocido de sus juegos de origen.

Blizzard habla de un diseño de acción intensa en el que la media de cada partida esté en torno a los 20 minutos. Aquí también tendrá mucho que ver el secreto que esconde cada escenario, y que podrá afectar de forma definitiva a al estrategia de la batalla. En suma, un MOBA único y diferente. Como Blizzard.



Todos los grandes héroes de Blizzard en un mismo universo. Y todos deben luchar entre sí. ¡La que se avecina!



Cada héroe es personalizable y refleja habilidades de su juego. Explotarlas adecuadamente ya será cosa tuya.

MUCHOS MUNDOS EN UN SOLO JUEGO

¿Te resulta extraño ver a los grandes protagonistas de las sagas de Blizzard juntos? La culpa es del Nexo. El Nexo es una tormenta transdimensional que ha absorbido a guerreros de Azeroth, Santuario, Koprulu y más allá, para enfrentarse en combates sin fin, que darán respuesta a una pregunta: ¿cuál de ellos es el más poderoso?

DIABLO III
REAPER OF SOULS

La expansión de «Diablo III» no sólo trae nuevos contenidos para un juego prácticamente redondo, sino que lo mejora con modos de juego inéditos y cambios en el diseño básico.



Un nuevo modo de juego para todos. Además de un nuevo acto de la campaña, el modo Aventura ofrecerá desafíos y múltiples recompensas.



Tras Diablo la aventura continúa... «Reaper of Souls» será la expansión más rompedora de toda la saga.

» Género: Rol/Acción » web: www.diablo3.com/reaperofsouls

El final del Señor del Terror no es el de «Diablo III», aunque parezca paradójico. Lo fue, pero ha llegado una nueva encarnación del Mal: Malthael, con lo que Santuario está de nuevo amenazado... y nosotros más contentos. Y es que «Reaper of Souls» es más que la típica expansión. No se limitará a añadir contenidos, sino que modificará la jugabilidad y los modos disponibles.

Más allá de los Altos Cielos

En «Reaper of Souls» el Cruzado se sumará a las clases de personaje disponibles y el Acto V expandirá la campaña principal. Tras acabar con Diablo podrás viajar a Westmarch, encontrarte con nuevos personajes secundarios, visitar escenarios inéditos, superar eventos y desafíos y llegar a la Fortaleza de Pandemonium para combatir al Ángel de la Muerte. Pero además de nuevos contenidos para la campaña la expansión de «Diablo III» añadirá un nuevo modo de juego: Aventura, consistente en superar desafíos, en grupos de cinco, diseminados por cada mapa de los cinco actos del juego. Además, el nuevoi sistema de saqueo te ofrecerá menos objetos, pero más raros, además de una cantidad de oro más abundantet. ¿Quieres más novedades? Podrás llegar al nivel 70 de personaje, tendrás eventos basados en los personajes secundarios y habrá un nuevo artesano: Myriam, la Mística.... Vamos, una expansión de las que hacen época. ¡Bienvenido al Infierno!



UN PODEROSO NUEVO HÉROE EN SANTUARIO

Las expansiones de la saga «Diablo» siempre se han caracterizado por ofrecer novedades en la jugabilidad, además de en los contenidos. En «Reaper of Souls», además del nuevo modo de juego, la nueva clase de personaje, el Cruzado, es toda una clase magistral de diseño de jugabilidad en un juego de rol y acción. Sus poderes, habilidades y capacidad ofensiva no sólo se adaptan el diseño del original, sino que lo mejoran sensiblemente.

La redacción responde...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

MADRID GAMES WEEK



Lo pasé como un enano en la Madrid Games Week. ¡Y además fui de gratis gracias a que me tocaron entradas en el sorteo de vuestra web! Sin embargo, hay dos cosas que no me gustaron, y que los organizadores deberían tener en cuenta para años sucesivos. La primera, que apenas había espacio dedicado al PC. Y la segunda, que aquello estaba abarrotado. ■ Juan S.



Nos alegramos de que disfrutases de esas entradas que sorteamos. A nosotros también nos decepcionó un poco la falta de presencia del PC, pero eso no es culpa de nadie en particular. Lo que sucede es que Xbox One y PlayStation 4 están recién salidas del horno, y ya se sabe que la novedad siempre tiene tirón. En cuanto a las aglomeraciones, estamos de acuerdo contigo en que para la próxima edición debería ampliarse el espacio.



XCOM ENEMY WITHIN



Os escribo para aplaudir públicamente a Firaxis por la expansión «Enemy Within» para «XCOM Enemy Unknown». Así de profundas deberían ser todas la expansiones, y no como ésas a las que, desgraciadamente, nos tienen acostumbrados algunas compañías con unas cuantas unidades, dos mapas, y poco más; todo envuelto en un paquete a precio de oro. ¡Queremos más de esto, Firaxis! ■ Roberto L.

¡Y nosotros también queremos más expansiones así! Si hay que sacarle algún defecto, la verdad es que, para ser una expansión, los 30 € que cuesta «Enemy Within» son bastante dinero, pero nosotros creemos que los vale. Al ritmo que va Firaxis, es posible que para el próximo invierno salga otra expansión para «XCOM». ¡Ojalá!

UN MES DE JUEGAZOS



Llevábais una temporada siendo más avaros con las notas, lo cual, dicho sea de paso, me parecía todo un acierto. Pero, de repente, el mes pasado os volvísteis locos repartiendo notazas a diestro y siniestro. Ya sabemos que más importante que la nota es el texto de la review, pero moderaos un poco, hombre. ■ Jorge P.

Tienes razón: las notas del mes pasado estaban todas por encima de 90. ¡Pero es que el mes pasado se juntaron un montón de juegazos y paquetes de contenido adicional tremendos! Fíjate en la lista: «Assassin's Creed IV», «Batman Arkham Origins», el episodio 1 del DLC «Panteón Marino» para «Bioshock Infinite», y la expansión «Enemy Within» para «XCOM Enemy Unknown». Tú tranquilo, Jorge, que cuando vengan malos juegos, les pondremos malas notas.

REALIDAD VIRTUAL



Habitualmente me gusta la política empresarial de Valve, pero eso de que están desarrollando un dispositivo de realidad virtual me parece una canallada, una puñalada en el pecho a los chicos de Oculus Rift. Los que rescataron del desván la idea de la realidad virtual fueron ellos,

LA CARTA DEL MES

La batalla de los gráficos



Me encantó el reportaje que dedicásteis el mes pasado a las tarjetas gráficas. Me gustan las comparativas que soléis hacer sobre juegos por géneros, pero se agradece que, por un mes, hiciérais algo diferente. Además me he fijado en un detalle, y es que soléis llevar publicidad de Nvidia, sin embargo la comparativa me ha parecido bastante objetiva. ■ Pablo T.

Gracias, Pablo. Sí, es verdad que últimamente llevamos publicidad de Nvidia, como también la llevamos de muchos videojuegos, pero eso no afecta a nuestro juicio. Nuestro compromiso con vosotros, los lectores, es ser siempre imparciales, para que la información que os ofrecemos sea rigurosa. En cuanto a las tarjetas gráficas de última generación, la verdad es que las Radeon y las GeForce están, a día de hoy, muy igualadas.

LA POLÉMICA DEL MES

Call of Duty Ghosts vs Battlefield 4

Me lo temía. Sabía que en vuestra comparativa entre «Call of Duty Ghosts» y «Battlefield 4» íbais a hacer lo mismo que dos años atrás con «Modern Warfare 3» y «Battlefield 3»: dar por vencedor al juego de Activision. ¡Por favor, que estamos hablando de uno de los peores «Call of Duty» de los últimos tiempos, y aún así le colgáis medallas! ■ Iván D.



Y nosotros sabíamos, amigo Iván, que, cualquiera que fuese nuestro veredicto sobre estos dos juegos, habría polémica. Elegimos a un ganador, es cierto, pero más importante que esa medalla es la comparación por apartados. Si quieres una campaña variada e intensa, nuestra recomendación es «Ghosts». Si buscas un gran multijugador, ahí gana «Battlefield 4».

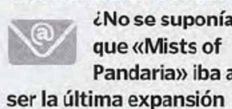


los de Oculus VR. Y ahora, después del esfuerzo que les ha costado volver a ilusionar a todo el mundo con la realidad virtual, va Valve y se sube al carro. Muy injusto. ■ Sara C.



Seguro que a los de Oculus VR no les ha hecho ninguna gracia, pero así es el mercado libre. De todas formas, que Valve se apunte a la realidad virtual no significa que sean ellos quienes triunfen. Siempre puede suceder que Oculus, a pesar de ser una pequeña empresa, sea quien ofrezca el mejor producto, y el que por tanto venda más. Habrá que ver lo que desvela Valve sobre su proyecto de realidad virtual en los Developer Days, que serán el 15 y el 16 de enero.

WARLORDS OF DRAENOR



¿No se suponía que «Mists of Pandaria» iba a ser la última expansión para «World of Warcraft»?



¿A qué viene entonces el anuncio de la expansión «Warlords of Draenor»? Creo que los de Blizzard están estirando demasiado este juego, y las cifras de suscriptores me dan la razón: cada vez menos gente paga la cuota, porque es un título basado en una tecnología e ideas desfasadas. Que se dejen de expansiones y se centren en «Titan». ¡Queremos ver cosas nuevas! ■ Elena M.

Pues sí, se suponía que con «Mists of Pandaria» se terminaban las expansiones. O, al menos, eso fue lo que se comentó en su día. Pero tampoco hay motivo de reproche. Es verdad que a «World of Warcraft» le pesan los años en el apartado técnico, pero no menos cierto es que, con todo, se trata uno de los MMO más divertidos que hay. Estate tranquila, que «Titan» sigue adelante, aunque sin fecha todavía, eso sí.



THE STANLEY PARABLE



Me llamó la atención la noticia que dísteis el mes pasado en la Comunidad de Aventura sobre «Stanley Parable», así que fui a Steam y me descargué la demo. ¡Menos mal, porque menuda castaña! Los videojuegos se supone que tienen que ser divertidos. Pero "esto" no lo es. Y digo "esto" porque no se me ocurre una manera mejor de designarlo. Además, todo gira en torno al narrador, y las voces no están dobladas. ■ Marc R.

«The Stanley Parable» es raro, raro, sin duda. Pero tiene su punto de diversión. Estamos de acuerdo contigo en que le vendría bien un doblaje a nuestro idioma, y en que la demo no es nada divertida. Es más, la demo –aunque original– falla porque no cumple con su cometido, que debería ser mostrar la mecánica del juego, cosa que no hace.

FORMIDABLE



Las Steam Machines son un proyecto cada vez más sólido gracias al creciente apoyo de las empresas del sector. Por un lado están los desarrolladores de videojuegos, como es el caso de Creative Assembly, que ha prometido que «Total War Rome II» estará disponible para SteamOS. Y por otro, los fabricantes de hardware, como iBuyPower, que ha presentado su prototipo de Steam Machine con una Radeon R9 270 por 370 €.

LAMENTABLE



Los jugadores de «Battlefield 4» en PC hemos tenido que esperar varias semanas más que los de Xbox One para poder disfrutar del DLC «Second Assault». La razón ha sido la de siempre: los acuerdos de exclusividad y primicia que favorecen a las consolas. Cada cual es libre de decidir cuando lanza su producto en una plataforma u otra, es cierto, pero los jugadores de PC estamos hartos de este tipo de prácticas discriminatorias.

PREGUNTAS SIN RESPUESTAS

¿CÓMO...

habrá sentado en Rockstar la noticia de que el juego más vendido de la Historia en las primeras 24 horas ya no es «GTA V», sino «Call of Duty Ghosts»?

¿QUIÉN...

le hará sombra a «Football Manager» a partir del año que viene, tras haber anunciado EA que «FIFA Manager 14» será el último que se haga?

¿CUÁL...

será el «Call of Duty» que Activision pretende lanzar en 2014, dado que «Ghosts 2» se espera para 2015 y la trama de «Black Ops» parece cerrada?

¿QUÉ...

aportará John Carmack al desarrollo de Oculus Rift, proyecto al que se ha unido después de haber abandonado Id Software, la empresa que él fundó?

¿CUÁNTOS...

aficionados a la velocidad habrán dejado de comprar «Need for Speed Rivals» al enterarse de que no es compatible con volantes ni otros periféricos?



JUEGO DEL MES micromanía

Diversión y velocidad

Need For Speed Rivals

Pisarle a fondo. Oler la gasolina. Dejar marcas de goma en el asfalto. ¿No es una pasada? Si te va la velocidad, «Rivals» es lo tuyo... aunque no sea el mejor «NFS».

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Velocidad
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Ghost/Criterion
- **Distribuidor:** EA ▶ **Nº de DVDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 49,95 €
- **Web:** *www.needforspeed.com/es_ES/rivals*

Mucha información, vídeos... Muy completa

7





LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Coches:** 22 corredor, 69 policía
- **Tecnologías de persecución:** 6 (con niveles de desarrollo)
- **Mejoras de prestaciones:** 5
- **Multijugador:** Sí (conexión permanente AllDrive)

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 a 2,4 GHz, Athlon X2 a 2,8 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 30 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon 3870, GeForce 8800 GT
- **Conexión:** ADSL (activación Origin)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i7
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 30 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx
- **Conexión:** ADSL



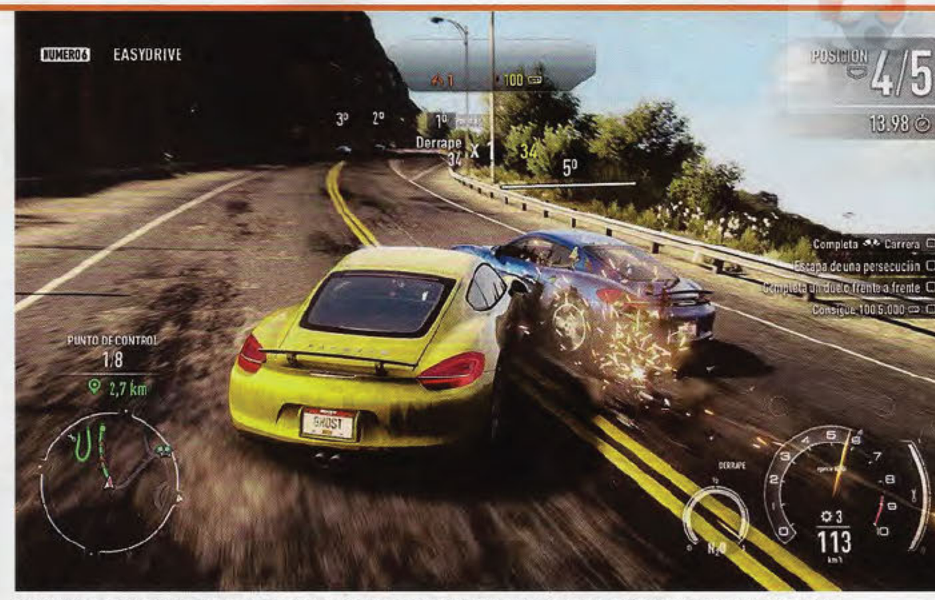
La variedad de escenarios es notable en «Rivals», pero los trazados no tienen un diseño capaz de emocionarte.



Aquí estamos a salvo y calentitos. Llegar a una guarida es vital una vez cumples con la Speed List. Si no, puedes perderlo todo.



Sólo dos perspectivas de juego. La subjetiva quita espectáculo al juego, pero es la mejor si corres como policía... por culpa de las luces.



¡Apártate, dominguero! La velocidad más extrema vuelve en «NFS Rivals». Coches deportivos, policías, carreras ilegales, persecuciones y Frostbite 3. No es el mejor de la serie, pero es muy divertido.



Los mejores deportivos del mundo se ponen a tu disposición. Ferrari, Porsche, BMW, Aston Martin... Pisarle es un placer en las pruebas que ofrece el juego, aunque no son demasiado variadas.

El desafío de «Need for Speed Rivals» no es ser el mejor al volante, ni el más rápido, ni el policia que más detenciones efectúa, ni el que mejor tunea su coche... El verdadero desafío de «Rivals» no es el que ofrece al jugador, sino al que se somete a sí mismo. Y es que el nuevo «NFS» es un juego de velocidad impecable: carreras ilegales, desafíos online, coches deportivos de ensueño, juego como policía para atrapar a los "locos" que recorren las carreteras de Redview County. Pero tiene en su contra algo que le pesa como una losa: la herencia de la saga. Porque, insistimos, «Rivals» es un juego estupendo. Su problema es que no ofrece nada nuevo y mucho de lo muy bueno que tenían otros «NFS», por alguna razón, lo capa. Sí, lo recorta, lo limita: menos opciones, menos coches, menos desafíos y menos variados. Lo que ofrece es sensacional, pero es que ofrece cosas que ya se han visto. Y, así y todo, es muy buen juego. Una contradicción rodante, sí, pero realmente divertida.

«RIVALS» DEVUELVE LA VELOCIDAD EXTREMA, LAS PERSECUCIONES Y LAS CARRERAS ILEGALES AL PC

A toda pastilla

En su arranque, «Rivals» es canónico en lo que respecta a las última ediciones de «Need for Speed»: apartado técnico impecable, coches de ensueño, carreras ilegales... Puedes competir por todo el condado de REdvoew como corredor, desafiando a pilotos de la IA o, si está conectado a los servidores de EA –conexión permanente en multi– a cualquier juga-

LA REFERENCIA

NFS Most Wanted

- El "remake" de «Most Wanted» ofrece más variedad de pruebas, escenarios, coches y opciones de personalización.
- «Rivals» tiene multi permanente, pero los servidores son muy inestables.
- El motor gráfico de «Rivals» es más nuevo, pero artísticamente «Most Wanted» es bastante mejor.



TODO REDVIEW A TUS PIES...



Los escenarios por los que compites, corres y huyes de la policía –o intentas cazar corredores– abarcan todo tipo de entornos en el condado de Redview, el nuevo mundo de juego de «Rivals».

La variedad es elevada: carreteras de montaña, entre bosques, urbanas, autopista... Notarás que muchos de los trazados y parte de los decorados te sonarán. Es, quizá, por la herencia recibida de algunos de los juegos anteriores. Y es que «Rivals» es un «NFS» estupendo, pero... nada novedoso.







Si te gusta hacer el cabra, algunas pruebas exigen chocar y destruir a tus rivales. Es en las que mejor te lo vas a pasar, pero más en las de chocar que en las de colocar minas. ¡Siempre las esquivan!

¿Prefieres pasar por túneles seguros o volar por los aires? En «Rivals» todo es posible, menos que le salgan alas a tu coche.

EL GATO Y EL RATÓN

Correr o arrestar. Saltarse las normas o hacer respetar la ley. Las persecuciones son parte de la esencia de «Rivals». Y puedes -y debes- intercambiar roles en todo momento.



Modo policía. Patrullar, detener, poner trampas, arrollar a los corredores... Es otro modo de ver la velocidad. Quizá no la más "cool", pero ser poli es muuuy divertido. Pero ojo con las luces.



Modo corredor. Saltarte las reglas, pisarle a fondo, huir de la pasma, mejorar el coche, desafiar a todo quisque... El modo corredor es el corazón de «Rivals»... aunque no ofrezca nada nuevo.



Si eres policía... ¡ojo con las luces! Por alguna razón, Frostbite 3 y sus efectos de luces y focos deslumbrantes te dejan medio ciego. Si juegas como policía, procura escoger la vista subjetiva. En serio.

ES UN JUEGO ESTUPENDO, PERO NO ES EL MEJOR DE LA SAGA; ES EL MÁS CONSERVADOR Y REPETITIVO

dor que entre en tu sesión. Puedes crear sesiones privadas, públicas o sólo para amigos. Las públicas tienen más variedad de gente, claro, y pueden entrar como policías o corredores, lo que hace todo más realista y divertido. Lo malo es que los servidores son altamente inestables y en plena carrera, ¡bum!, el sistema te echa y reinicias el acceso. Una carrera "interruptus" en toda regla.

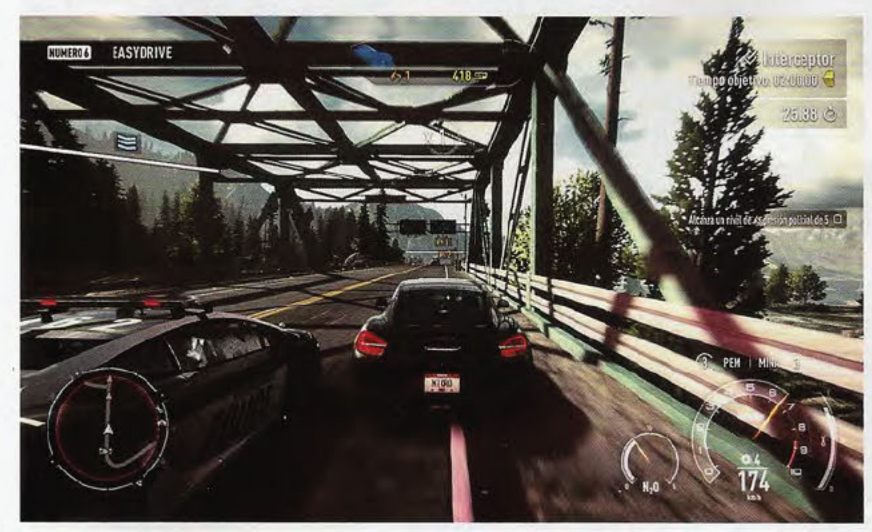
Desequilibrado

Compitiendo de uno u otro modo, tienes todo lo que puedes pedir a un buen «NFS»: coches de ensueño, posibilidad de personalización, mejoras de prestaciones, una cierta variedad de desafíos... Todo estupendo sobre el papel y muy eficiente metido en faena, aunque muy desequilibrado. Hay muy pocos coches de corredor –poco más de una veintena– y muchos, muchos más de policías –¡casi 80!– . Las mejoras de prestaciones afectan a cinco áreas nada más, y las tecnologías de persecución también suman igual número, aunque con varios niveles de evolución. Aun así, se queda corto.

Le pasa lo mismo en la variedad de pruebas: carreras, desafíos de intercepción, contrarreloj, choques,



Vale, ya has llegado a un nivel alto de alerta policial. Ahora... ¡ojo con los helicópteros! De todos modos, para que sean realmente peligrosos tienes que subir mucho de nivel. Al principio sólo incordian.



Si te tienen muy fichado, mejor modifica tu coche. Pintar el coche y personalizarlo no es sólo útil para impresionar a tus rivales, sino para pasar desapercibido ante la poli. Cambia de aspecto de vez en cuando.

TU PROPIA CARRERA

Como todos los juegos de la serie, la personalización es parte fundamental de «Rivals», y va más allá de los coches.



› Tu identidad en la carretera. Claro está, la personalización de vehículos es un elemento clave, pero los elementos a modificar se han reducido sensiblemente respecto de juegos anteriores.



› Estilo tribal. Los vinilos son el elemento más abundante a la hora de personalizar tus coches... lo que deja algo en evidencia al equipo de desarrollo. ¿Y las llantas? ¿Y los neumáticos? ¿Y...?



› Muchos corredores. Más policías. Existe un desequilibrio notorio entre la cantidad de coches de corredores y de policía. Aun así, son deportivos espectaculares, para disfrutarlos a tope.



› Haciendo camino al correr. Hay tres posibles caminos para avanzar en la historia, según la Speed List escogida: Carrera, Persecución y Conducción. Y puedes ir saltando de una a otra, a tu aire.



› ¿Tres alternativas reales? La única pega entre la selección de Speed List es que son todas muy parecidas. La diferencia en las pruebas a cumplir son mínimas. Hay casos en que son idénticas.

trampas, minas... El diseño de las pruebas de «Rivals» se basa más en coger unos pocos ingredientes y agitarlos para revolverlos que en la variedad real. Sí es cierto que el avance ofrece tres alternativas: carrera, persecución y conducción, aunque en la práctica son bastante parecidas entre sí en las pruebas que ofrecen al jugador.

Y, pese a todo, «NFS Rivals» es un juego estupendo. No se puede ni siquiera insinuar que sea un mal juego. Al contrario. Técnicamente es muy bueno, es intenso, es divertido, es desafiante... Pero no ofrece nada nuevo que no hayas visto en otros juegos de la serie.

«Rivals» es muy buen juego por sí mismo, pero es un «NFS» que no destaca en la serie por nada en especial. Su mayor rival es su propia herencia y la que le hacen sus "hermanos". Si te gusta la saga, no te va a defraudar –los detalles, quizá, de diseño; pero te acostumbras rápido–, aunque le falta la evolución que se le debe exigir a cada nueva entrega. Pero es un gran juego para disfrutar de la velocidad. A.P.R.

ALTERNATIVAS

› GRID 2

Competición más legal y más real –dentro de lo que cabe– con un mayor toue de simulación.

▶ Más inf. MM 221 ▶ Nota: 96

› NFS The Run

El experimento de «NFS» por ofrecer una carrera por todo EE.UU. ofrece más variedad .

▶ Más inf. MM 204 ▶ Nota: 90

nuestra opinión

POLICÍAS CONTRA CORREDORES.
Descubre el condado de Redview y compite en carreras ilegales mientras huyes de la poli, o caza corredores como policía.

Valoración por apartados

› Gráficos ●●●●●○
› Sonido ●●●●○○
› Jugabilidad ●●●●●○
› Dificultad ●●●●○○
› Calidad/precio ●●●●○○

Lo que nos gusta

- La posibilidad de saltar del modo policía al de corredor en el momento que quieras.
- Algunos desafíos realmente ponen a prueba tus habilidades al volantes.

Lo que no nos gusta

- Lo del bloqueo de fps a un máximo de 30 no tiene demasiado sentido, la verdad.
- Que carezca de soporte para volantes.
- Es, de largo, el más conservador y repetitivo de toda la serie, con pocas novedades en diseño.
- La inestabilidad de los servidores mientras juegas online. Te echan en el mejor momento.

Modo individual

Competir contra... «NFS». «Rivals» es un «NFS» impecable. Su problema es su herencia. No ofrece nada realmente nuevo al jugador.

La nota 86

Modo multijugador

¡Ojito con los servidores! El sistema AllDrive en conexión permanente es una gran idea, pero los servidores son inestables.



La nota 80

¡A tus seis, a tus seis!

World of Warplanes

Ya lo ves venir, has dado un giro, has elevado el morro, vas a apretar el gatillo y... ¡caes envuelto en llamas! Un solo minuto y has muerto. Bueno, ¡pues otra vez a ello!

LA REFERENCIA



World of Tanks

- La base del diseño de acción de ambos es similar, con combates por equipos, aunque las estrategias a desplegar son muy diferentes.
- La duración de las batallas es menor en «World of Warplanes». La velocidad de la acción es mayor, así como

Todo en «World of Warplanes» es efímero. Y es que el tiempo es oro en un MMO como el de Wargaming. Bueno, y el oro también es oro. Pero eso lo veremos luego. Ahora lo que importa es ver el nuevo juego de Wargaming como lo que es: el epítome del combate online en un modelo de juego free2play. Porque «World of Warplanes» tiene muchas cosas buenas, pero lo mejor es que está pensado para el jugador que quiere diversión y entretenimiento sin complicaciones. Y sin perder tiempo.

Todo es rápido, es intenso, es efímero. Tanto, que hasta el combate en el aire –pues de eso se trata y no de otra cosa– arranca con tu avión en pleno vuelo, en formación junto a los 14 restantes que forman tu equipo, y te lanza a combatir al enemigo –o bombardear sus posiciones en tierra y su cuartel general– sin que tengas tiempo nada más que para elegir un objetivo e ir a por él.

Apensa tienes tiempo par apensar ni para fijarte en el minimapa que muestra la posición de tus compañeros y enemigos, pues en cuanto haces el primer giro empiezas a recibir disparos y en poco más de un minuto –con suerte– ya has besado el suelo. A veces, tardas más en llegar al objetivo de lo que estás en pleno combate. Así de intenso y espectacular es.

Para jugar a tu aire

«World of Warplanes» tiene, de momento, un único modo de juego: dos equipos de 15 contra 15 a batirse el cobre en pleno vuelo con aeroplanos

LA GUERRA ONLINE POR EQUIPOS SE DESATA EN LOS CIELOS, EN PARTIDAS DE GRAN INTENSIDAD

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción Online
- **Idioma:** Español
- **Estudio/Compañía:** Wargaming.net
- **Distribuidor:** Wargaming
- **Nº de DVDs:** Descarga digital
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP:** Gratuito
- **Web:** *www.worldofwarplanes.eu*

7



LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Nacionalidades:** 5
- **Tipos de avión:** 2 (cazas y bombarderos, con diversas subdivisiones)
- **Mejoras:** Motor, fuselaje, armamento, bombas
- **Multijugador:** Sí (15vs15)

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 a 2.6 GHz
- **RAM:** 3 GB
- **Espacio en disco:** 14 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8600GT, Radeon HD 2600
- **Conexión:** ADSL

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 14 GB
- **Tarjeta 3D:** GeFoxrce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



Antes de comprar e instalar, desarrolla. En «World of Warplanes» hay que ir poco a poco, y jugar mucho, para tener buenos aviones.



Gasta tus recursos con sabiduría. Consigues más a medida que juegas, pero si eres de los impacientes, puedes rascarte el bolsillo.



Los árboles de evolución son distintos en cada nacionalidad. Todos tienen virtudes y defectos, para que escojas tus favoritos.



La batalla se desarrolla en el cielo, con decenas de aviones en combate. ¡Es la guerra! Y es corta, intensa, divertida y engancha que da gusto. «World of Warplanes» es el epítome del combate online.



Jugar es fácil, ganar es muy complicado. Si de verdad quieres convertirte en un as del aire, dominar todos los trucos de cada avión y las tácticas para derribar a tus enemigos, te vas a tirar horas jugando.

de guerra desde la Primera Mundial hasta mediados de los años 50. Pero lo interesante no es esto. Esto es sólo el precioso y reluciente caramelo que lo envuelve. Su calidad gráfica y la intensidad del combate esconde un diseño de evolución de los aviones fascinante, donde puedes echar horas para desarrollar y comprar mejoras para tus aviones –y nuevos aviones, y nuevos huecos en tu hangar– o pasar por caja y hacer uso de los micropagos. Pâra jugar a tu aire.

Pero lo mejor de «World of Warplanes» es su perfecto equilibrio en todo: el diseño de la acción, la composición de los equipos con los distintos niveles de los aviones –el matchmaking es brutal–, la estabilidad de los servidores, los componentes a desarrollar...

Realmente, lo malo de «World of Warplanes» está en... algunos jugadores. Sí, ya se ven tácticas rastreras en gente que, en lugar de volar, tienen por afición ir a estrellarse contra ti, o adoptar esas tácticas en grupo. Aunque, bueno, no deja de ser la guerra, ¿no? Y total, al fin y al cabo, en dos minutos estarás echando otra partida. **A.P.R.**

ALTERNATIVAS

›Battlefield 4

Si te gusta la acción bélica por tierra, mar y aire, «Battlefield 4» es una opción excelente.

► Más inf. MM 226 ► Nota: 94

›Call of Duty Ghosts

Gran variedad de modos de juego y con mapas de notable diseño, para la acción online más tradicional.

► Más inf. MM 226 ► Nota: 90

nuestra opinión

VUELA Y COMBATE ONLINE. Acción online con alas y aviones desde la Primera Guerra Mundial hasta mediados de los 50, en batallas de gran intensidad, 15 contra 15.

Valoración por apartados

- ›Gráficos ●●●●●●
- ›Sonido ●●●●●●
- ›Jugabilidad ●●●●●●
- ›Dificultad ●●●●●●
- ›Calidad/precio ●●●●●●

Lo que nos gusta

- La espectacularidad de las batallas gracias a un apartado técnico realmente impecable.
- Muy sencillo de controlar. Su evolución está muy bien diseñada. La jugabilidad es sensacional.
- La recreación de los modelos de los aviones es casi perfecta. El modelo de vuelo es muy realista, aunque no se trata de una simulación.

Lo que no nos gusta

- Para progresar en la evolución de los aviones tienes que echarle muchas horas o empezar a soltar dinero que es un gusto.
- Las esperas en los lobbies de las partidas.

Modo multijugador

¿Tienes cinco minutos? ¡Pues combate en el cielo y disfruta! «World of Warplanes» es todo intensidad y acción online, en un juego bélico que es pura y elegante sencillez. Fácil de jugar, desafiante, impecable en el apartado técnico y que engancha que da gusto. Eso sí, su único pero es que le tienes que echar horas, o pagar para progresar.

La nota

94

Pequeños grandes héroes

LEGO Marvel Super Heroes

Un pequeño personaje de plástico plateado surca el cosmos de LEGO y Marvel como heraldo de una destrucción que se monta y desmonta pieza a pieza...

LA REFERENCIA



LEGO El Señor de los Anillos

- Ambos juegos ofrecen un diseño de acción similar, y se inspiran en obras de otros medios, como la literatura y el cine.
- La combinación de habilidades es similar en ambos, pero uno es de corte fantástico y el otro de ciencia ficción.

De Spider-Man al Capitán América. Del dr. Octopus al Duende Verde. Los 4 Fantasticos, Silver Surfer, la Viuda Negra, Ojo de Halcón y hasta el mismísimo Galactus se dan cita en «LEGO Marvel Superheroes», un auténtico compendio del universo Marvel convertido en piezas de LEGO.

Es precisamente la aparición de Galactus, precedida por Silver Surfer, la que desencadena toda la trama de «LEGO Marvel Superheroes». Bueno, eso y la aparición de los ladrillos cósmicos que Silver Surfer intenta recuperar. Lo malo es que el botín es muy suculento y todos los grandes villanos de Marvel también andan tras los ladrillos. Y no repararán en esfuerzos para conseguirlos.

Parejas de héroes

En «LEGO Marvel Superheroes» manejarás a los personajes por parejas. Cada misión te enfrentará a un gran villano –el hombre de arena, el Duende Verde...– que intenta hacerse con los ladrillos cósmicos. Para impedirlo tus héroes tienen que coordinar sus poderes y habilidades especiales, alternativamente, para superar los puzles y obstáculos que te separan de vencer al malo.

A veces te basta con usar los poderes de cada personaje. En otras, tienes que localizar los elementos del escenario que se pueden "desmontar" para volver a usar sus piezas y crear una herramienta que te ayude en tu objetivo.

Sí, seguro que reconoces la mecánica. No es la primera vez –ni será

LOS HÉROES DE MARVEL SE REÚNEN EN EL UNIVERSO LEGO PARA DETENER A LOS SUPERVILLANOS

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acciópn/Aventura
- **Idioma:** Español
- **Estudio/Compañía:** TT Games/Warner
- **Distribuidor:** Warner ▸ **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▸ **PVP Rec.:** 29,95 €
- **Web:** *www.marvelsuperheroes.lego.com* Diseño original y atractivo para un contenido muy básico.

7



LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Personajes Marvel:** + de 100
- **Misiones:** 40
- **Multijugador:** Sí (en el mismo ordenador)

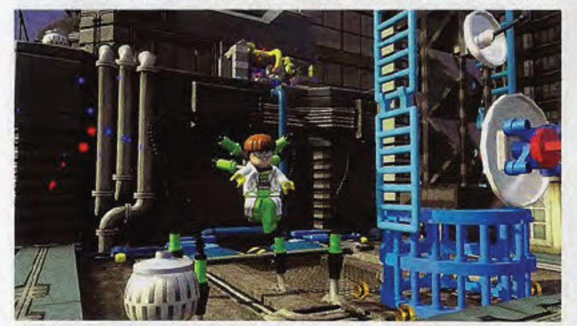
ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Athlon 64 X2 3800+, Core 2 E2180
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 7 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 7600 GS, Radeon X1950 Pro
- **Conexión:** ADSL (activación Steam)

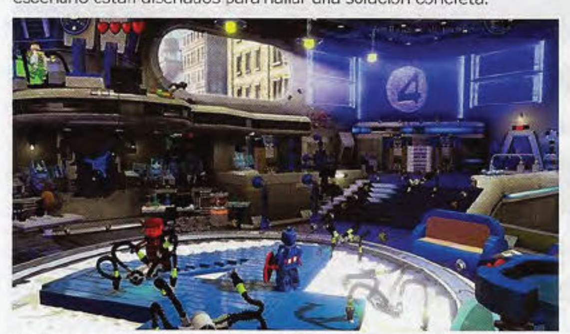
MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 10 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



El capitán América junto a Mr. Fatástico. ¿Habías imaginado algo así antes? El universo de Marvel despliega a todos sus héroes aquí.



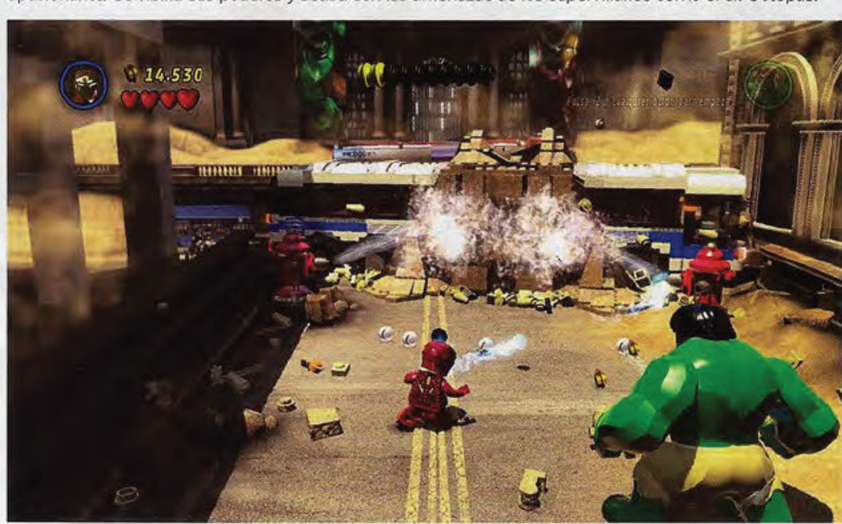
¿Cómo se puede acabar con un villano? Cada misión y cada escenario están diseñados para hallar una solución concreta.



Cada escenario tiene sus secretos. Localizarlos es la clave para que los héroes de Marvel puedan superar cada desafío específico.



¡Los héroes de Marvel al ataque! Como muñecos de LEGO, eso sí, pero la aventura es igual de apasionante. Combina sus poderes y acaba con las amenazas de los supervillanos como el dr. Octopus.



En «LEGO Marvel Superheroes» los personajes siempre actuan en pareja. Y todos y cada uno tienen habilidades únicas. Para superar cada escenario debes coordinar sus acciones.

la última– que Tt Games usa este sistema en los juegos de LEGO. El estudio se ha convertido en un especialista en adaptar películas, cómics, libros, etc. al universo LEGO y esta no es una excepción.

«LEGO Marvel Superheroes» es ejemplar en lo que ha hecho tan populares a los juegos de Tt Games. El diseño de cada misión, su jugabilidad, la dirección artística, la adaptación del universo Marvel... todo es, simplemente, perfecto.

No se puede decir que le falle nada, pero claro, si eres fan de los juegos de LEGO probablemente te conozcas ya al dedillo lo que te vas a encontrar, pues no es especialmente innovador en casi nada.

Pero hay que reconocer que «LEGO Marvel Superheroes» es un juego estupendo. Es bueno. Es muy bueno. Es fiel a sí mismo, es jugable, está bien diseñado, técnicamente es impecable... Si te gustan los juegos de LEGO, tienes ante ti uno de los mejores. Si no es así, es la oportunidad perfecta para descubrir la maestría de Tt Games adaptando distintos medios al universo LEGO. Y a un precio irresistible. Eso sí, hazte con un buen pad. **A.C.G.**

ALTERNATIVAS

Trine 2

Usar distintos personajes y combinar sus habilidades es también la base de «Trine 2».

▶ Más inf. MM 205 ▶ Nota: 96

The Cave

Más aventura y menos acción en un juego en que debes coordinar las acciones de varios personajes.

▶ Más inf. MM 217 ▶ Nota: 90

Nuestra opinión

HÉROES Y VILLANOS DE CÓMIC, CON ESTILO LEGO. Tt Games adapta el universo Marvel al mundo de LEGO en un juego que pone a prueba tu destreza y tu lógica.

Valoración por apartados

- Gráficos
- Sonido
- Jugabilidad
- Dificultad
- Calidad/precio

Lo que nos gusta

- La perfecta simbiosis de los universos de LEGO y Marvel, a la que Tt Games ya nos tiene acostumbrados en tiodos sus juegos.
- Cómo el diseño de los puzles en los escenarios se adaptan a los poderes de cada héroe.
- Las animaciones de los personajes y el bune doblaje de cada uno de ellos.

Lo que no nos gusta

- No es obligatorio, pero sí recomendable utilizar un gamepad para jugar en condiciones.
- El diseño de acción no deja de ser un calco de lo visto en anteriores juegos de LEGO.

Modo individual

Una aventura heroica. Impecable diseño en la resolución de puzles adaptando los personajes de Marvel a la acción.



Modo multijugador

Juntos en el mismo PC. Jugar con un colega es más divertido y da lugar a situaciones hilarantes al coordinar las acciones.



JUEGO RECOMENDADO micromanía

¡Una nueva victoria de FX!

FX Fútbol 2.0

En menos de un año dos entregas de una saga que aspira a convertirse en un nuevo clásico del software español. Con el siguiente, FX hará el "hat trick". ¿Que no?

LA REFERENCIA



FX Fútbol

- La base del diseño de ambos juegos es similar, aunque «FX Fútbol 2.0» muestra una clara evolución visual y en jugabilidad global.
- Los modos de juego son los mismos, pero todo es más ágil, detallado y profundo en la gestión de «FX Fútbol 2.0».

Decir a estas alturas, más de seis meses después del lanzamiento de «FX Fútbol», que el juego de FX Interactive ya es más que la promesa de ser "el sucesor del mítico «PC Fútbol»", ha dejado de ser un deseo para convertirse en una realidad. FX ha exprimido al máximo estos meses para dar forma a la segunda entrega de la –ya sí– saga, puliendo multitud de detalles de jugabilidad y diseño, también gracias a las numerosas sugerencias de los jugadores del original, y dándole un lavado de cara en lo referente al estilo visual que lo hace parecer nuevo por completo. Pero la esencia de todo lo bueno que ya mostró «FX Fútbol» sigue ahí. Y lo que es una buena noticia: realmente mejorado.

Evolución 2.0

Los modos de juego básicos de «FX Fútbol» se mantienen en esta nueva entrega. Mánager y Desafío es lo primero que se te ofrece, para crear tu perfil de jugador –o elegirlo si ya tienes varios– y elegir equipo. El que has de llevar a lo más alto, con paciencia, esfuerzo y buenas decisiones. De ahí, pasas –según la opción elegida– a los cuatro apartados clave: competición, entrenamiento, gestión del club y plantilla. Las decisiones técnicas, tácticas, financieras y puramente deportivas puedenquedar en tu mano totalmente o puedes delegar, activando el modo automático, decisiones en el apartado que quieras. O en todos, incluso, aunque así le quitas gran parte de la gracia a

«FX FÚTBOL 2.0» AFIANZA SUS CIMIENTOS Y PULE OPCIONES Y JUEGO, GRACIAS A SUS USUARIOS

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Mánager Deportivo
- **Idioma:** Español
- **Estudio/Compañía:** FX Interactive
- **Distribuidor:** FX Interactive ▶ **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 19,95 €
- **Web:** *www.fxinteractive.com/p500/index.htm*

Información básica sobre las opciones de juego.

3

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Países:** 5 (ligas de 1ª y 2ª; en España, también 2ª B)
- **Jugadores:** Más de 11.000
- **Equipos:** 450
- **Competiciones:** 27
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium 4 a 3.2 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 850 MB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6600, Radeon X700, Intel serie 4
- **Conexión:** No aplicable

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core 2
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8800
- **Conexión:** ADSL (registro en plataforma online FX)



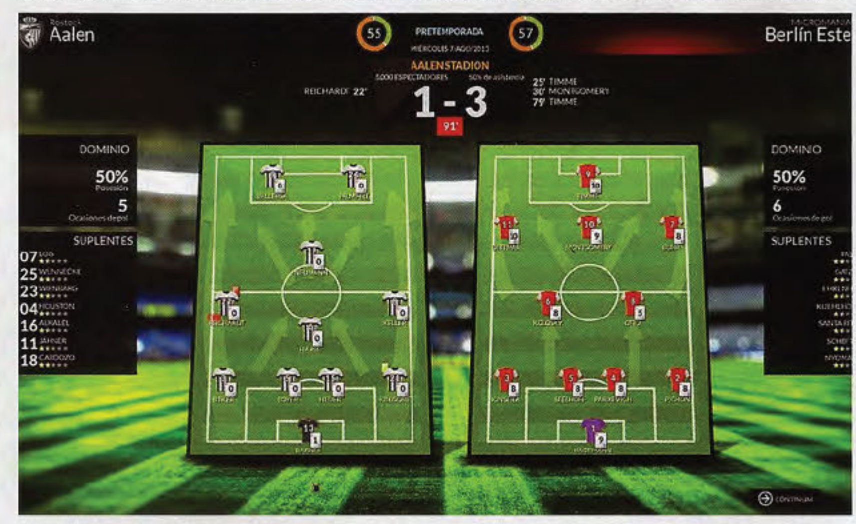
La actualización de la jornada. Un resumen te pondrá al día de lo que ha pasado en la última jornada de liga, para que hagas planes.



La temporada está a punto de empezar y hay que preparar al equipo. Bienvenido a tu nuevo cargo como mánager de fútbol. «FX Fútbol 2.0» se renueva visualmente y en jugabilidad, para ser mucho mejor.



Aquí hay mucho que desarrollar. Los equipos modestos arrancan con lo mínimo. Que lleguen a más depende de tu labor.



Los primeros partidos son importantes. La pretemporada te servirá de referencia para conocer a tus jugadores, empezar a plantear entrenamientos y estrategias y hacer planes para todo el año.



Si quieres llegar lejos, ve despacio. Los objetivos para tu equipo se definen al comienzo de la temporada, para saber dónde llegar.

todo lo que «FX Fútbol 2.0» puede ofrecerte. Y es mucho.

El gran cambio ha venido en esta entrega por todo lo relacionado con el ecosistema de jugadores. El rendimiento personalizado de cada jugador lo largo de la competición –que es mucho más ágil, y una temporada se puede concluir en pocas horas– muestra una evolución tremenda en cada uno de los cinco apartados básicos que lo definen. Y ahi es donde puedes hacer verdaderas diabluras sacando lo mejor de cada uno de tus chicos gracias al entrenamiento, la motivación, los logros, rotaciones... En definitiva, convertirte en algo más que en un diseñador de alineaciones.

«FX Fútbol 2.0» es un sólido paso que ahonda y mejora su diseño y su flexibilidad. Mejoras para la jugabilidad, en definitiva. También en todo lo relacionado con la evolución del club, estadio, etc.

El único punto algo discordante del conjunto es el visualizador de partidos, pero es que realmente no es algo que necesite «FX Fútbol», y si los jugadores renunciaran a ello, no se perdería nada. Le basta y sobra con su vista cenital 2D. **A.C.G.**

ALTERNATIVAS

›FIFA 14

El deporte rey desde una perspectiva más "tradicional", en el mejor simulador del momento.

▶ Más inf. MM 225 ▶ Nota: 94

›Football Manager 14

Un simulador de mánager de fútbol mucho más completo y mucho más complejo. Para pros.

▶ No comentado en Micromanía

nuestra opinión

JUEGA A SER ENTRENADOR. **Crea el equipo de tus sueños con fichajes, tácticas, entrenamientos personalizados y decisiones financieras. El fútbol a tu aire.**

Valoración por apartados

›Gráficos ●●●●●○

›Sonido ●●●●○○

›Jugabilidad ●●●●●●

›Dificultad ●●●○○○

›Calidad/precio ●●●●●○

Lo que nos gusta

- El nuevo aspecto gráfico es realmente atractivo, aunque pierde detalles en algunos apartados.
- Te sigue permitiendo crear tu equipo al detalle, e incluso editar todo para hacerlo más real, si es lo que prefieres.
- Los nuevos diseños de estrategias personalizadas para aplicar durante la visualización de los partidos.

Lo que no nos gusta

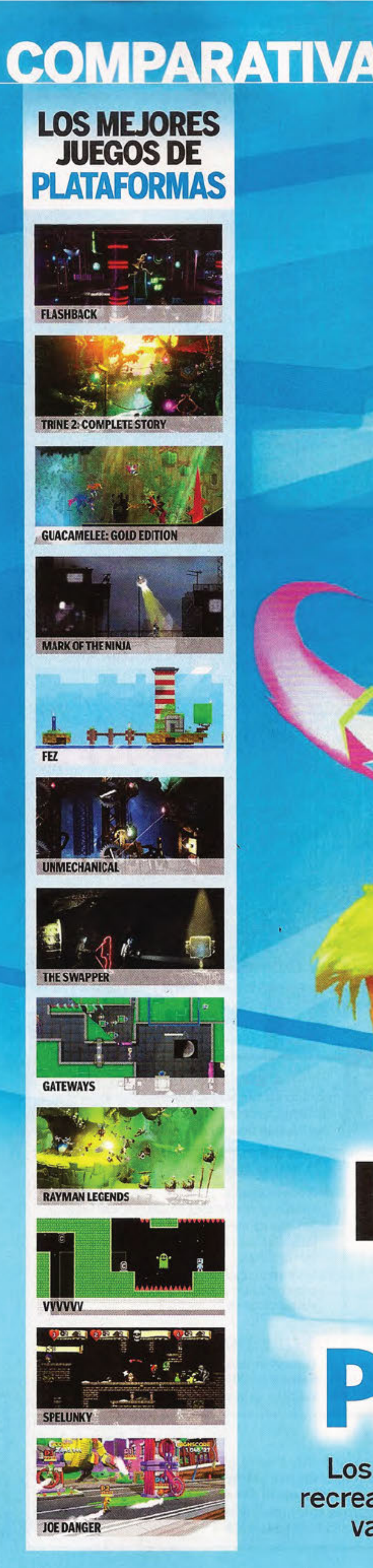
- Que aún no incluya una opción online para poder disputar partidos y ligas con otros jugadores.
- Los bugs en la visualización de los partidos 3D.

Modo individual

Una evolución total del mánager de fútbol "made in Spain". En muy poco tiempo FX Interactive ha sabido pulir, mejorar y expandir un nuevo concepto de mánager de fútbol, que se aleja del realismo extremo de la simulación para poner en tu mano la diversión de ser entrenador. Un juego que te encantará si te gusta el fútbol.

La nota

90



¡PARA SALTAR DE ALEGRÍA!

LOS MEJORES JUEGOS DE PLATAFORMAS

Los juegos de plataformas dominaron la industria de las recreativas tiempo atrás. Hoy, resurgen con propuestas muy variadas que analizamos al detalle en este reportaje.

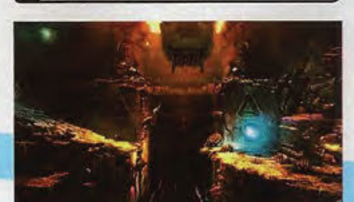
TRINE 2: COMPLETE STORY

Estudio/Compañía: **Frozenbyte**
Distribuidor: **Focus Home Interactive**
Año: **2013** Valoración: ●●●●●●

INFOMANÍA
- Temática: **Fantasía**
- Multijugador: **Hasta 3 en cooperativo**
- Idioma: **Castellano (textos)**
- Portal de descarga: **Steam**
- Precio: **16,99 € (Hay demo)**
- **www.trine2.com**



Tres héroes se lanzan a la aventura: Zoya, la ladrona; Amadeus, el mago; y Pontius, el caballero. La combinación de los poderes de los tres personajes es la clave para superar cada puzle. Si juegas en solitario, puedes alternar el control entre ellos, y si lo haces en cooperativo, cada jugador maneja a uno. Divertido como pocos y con unos gráficos soberbios.



GUACAMELEE! GOLD EDITION

Estudio/Compañía: **Drinbox Studios**
Distribuidor: **Drinkbox Studios**
Año: **2013** Valoración: ●●●●●●

INFOMANÍA
- Temática: **Folclore mexicano**
- Multijugador: **Cooperativo para 2**
- Idioma: **Castellano**
- Portal de descarga: **GoG y Steam**
- Precio: **13,99 €**
- **www.guacamelee.com**

Sirviéndose del folclore tradicional de Méjico, «Guacamelee!» te pone en el papel de Juan Aguacate, un granjero metido a púgil de lucha libre que recorre el mundo de los vivos y el de los muertos repartiendo estopa en busca de la mujer a la que ama, que ha sido secuestrada. Tortazos a cascoporro con mucho humor. Se parece bastante a «Shank».



MARK OF THE NINJA

Estudio/Compañía: **Klei Entertainment / Microsoft Studios** Distribuidor: **Microsoft**
Año: **2012** Valoración: ●●●●●●

INFOMANÍA
- Temática: **Ninjas en la actualidad**
- Multijugador: **No**
- Idioma: **Castellano (textos)**
- Portal de descarga: **Steam**
- Precio: **14,99 €**
- **www.markoftheninja.com**

Es uno de los mejores títulos de plataformas y acción de los últimos tiempos, y por tanto una referencia obligada que no podíamos dejar de mencionar aquí. En la piel de un ninja en la época actual, tú decides cómo superar cada obstáculo: con sigilo, o por la fuerza. A tu disposición tienes montones de armas, artefactos y técnicas de lucha. ¡Hay que jugarlo!



FLASHBACK

Estudio/Compañía: **Vector Cell / Ubisoft**
Distribuidor: **Ubisoft** Año: **2013**
Valoración: ●●●●●●



Si tienes una cierta edad, seguro que recuerdas «Flashback», el clásico del estudio francés Delphine que triunfó en los primeros 90. Tanto, como su anterior éxito, «Another World». Pues bien, hace unos meses, coincidiendo con el 20° aniversario, se lanzó un nuevo «Flashback». Ambos juegos comparten nombre y estilo, pero el de ahora continúa la historia de Conrad con una nueva aventura. Y si tienes nostalgia del primer «Flashback», los estudios de Vector Cell –que, por cierto, lamentablemente han cerrado– pusieron una recreativa en el escenario del menú principal con el que, de nuevo, puedes jugar al completo el «Flashback» de 1992.

INFOMANÍA
- Temática: **Ciencia ficción**
- Multijugador: **No**
- Idioma: **Castellano**
- Portal de descarga: **Steam y Uplay (uplay.ubi.com)**
- Precio: **9,99 € (Hay demo)**
- **www.flashback-game.com**







Aunque no se trata de un "remake" propiamente dicho, el nuevo «Flashback» revisita muchos escenarios del original y es todo un homenaje al genial clásico de Delphine.

Hace 20 años, o poco más, las plataformas no eran un género cualquiera, sino la base de casi todos los demás, como hemos ido recordando en Retromanía. Especialmente en el ámbito de las recreativas, casi todos los juegos empleaban una perspectiva lateral, con la consiguiente tendencia a adoptar una mecánica de plataformas que servía de soporte para desarrollar dinámicas de acción, rol, puzles, aventura o lo que fuera.

Vuelven las plataformas

Los juegos en perspectiva isométrica, primero, y en 3D después, fueron relegando a las plataformas a un segundo plano. Sin embargo, hoy resurgen como un género atractivo para los jugadores por jugabilidad directa y su concepción sencilla. Las plataformas son hoy, además,

VOLANDO POR LOS AIRES...

No en el sentido literal de volar, sino en el sentido figurado de estallar en mil pedazos. Aquí va una selección de plataformeros en los que la destrucción es clave en la jugabilidad.



- **KING ARTHUR'S GOLD.** Construye un castillo y defiéndelo de los invasores. El modo online es tremendo.
- **TERRARIA.** Parecido a «Minecraft», pero en 2D y con "scroll" lateral.
- **WORMS CLAN WARS.** Los gusanos de Team 17 sí que saben de armas de destrucción (y diversión) masiva.

PUZLES

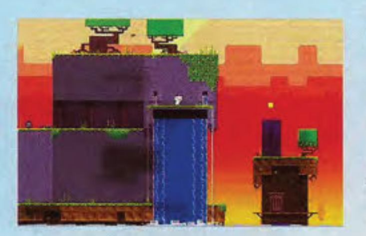
FEZ

- Estudio/Compañía: **Polytron Corporation**
- Distribuidor: **Trapdoor** · Año: **2013**
- Valoración: ●●●●●●

Si te parecen excesivos los elogios dirigidos a «Fez» es que no lo has jugado aún. El extraordinario juego de Phil Fish te transporta a un amable mundo de color, pero repleto de desafíos. El protagonista, Gómez, es una simpática criatura que vive en un universo bidimensional, hasta que un día recibe un sombrero turco, un fez, que le descubre la tercera dimensión.

La jugabilidad se basa en rotar los escenarios y ascender por plataformas verticales para solucionar puzles de una amplísima variedad: colocar cubos en un orden simple, descifrar un alfabeto, interpretar la posición de las estrellas en el cielo o utilizar el teléfono móvil para leer códigos QR. «Fez» es el mejor juego de plataformas, sin duda.

INFOMANÍA
- Temática: **Fantasía**
- Multijugador: **No**
- Idioma: **Castellano**
- Portal de descarga: **GoG y Steam**
- Precio: **9,99 €**
- **www.fezgame.com**







«Fez» tiene muchísimos puzles. Los obligatorios suelen ser asequibles, mientras que los opcionales, para desbloquear extras, pueden llegar a ser muy complejos.

UNMECHANICAL

- Estudio/Cía.: **Talawa Games / Teotl Studios**
- Distribuidor: **Teotl Studios** · Año: **2013**
- Valoración: ●●●●○○

En «Umechanical» te conviertes en un pequeño robot volador que intenta escapar de un mundo fantástico poblado por máquinas. Con la ayuda de un cañón de rayos que te permite coger y mover objetos, tienes que resolver un montón de puzles basados en la manipulación de mecanismos. Un juego entretenido, pero corto. Dura unas cuatro horitas.

INFOMANÍA
- Temática: **Mundo de máquinas**
- Multijugador: **No**
- Idioma: **Castellano**
- Descarga: **GoG, Steam y Desura**
- Precio: **7,99 € (ww.desura.com)**
- **www.unmechanical.net**

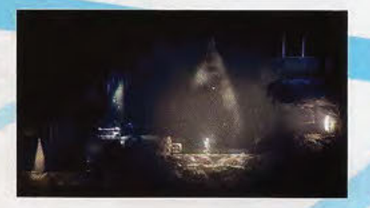


THE SWAPPER

- Estudio/Compañía: **Facepalm Games**
- Distribuidor: **Facepalm Games**
- Año: **2013** · Valoración: ●●●●●○

Salió en la primavera pasada, y la crítica se deshizo en elogios hacia él. «The Swapper» es un juego que combina plataformas con puzles de una manera familiar pero al mismo tiempo innovadora. Tu personaje es un astronauta que busca la salida de una estación espacial averiada. La principal habilidad de que dispones es la de hacer clones de ti mismo.

INFOMANÍA
- Temática: **Ciencia ficción**
- Multijugador: **No** · Idioma: **Inglés**
- Portal de descarga: **GoG y Steam**
- Precio: **13,99 €**
- **www.facepalmgames.com/the-swapper**



GATEWAYS

- Estudio/Compañía: **Smudged Cat Games**
- Distribuidor: **Smudged Cat Games**
- Año: **2013** · Valoración: ●●●●○○

Imagina un juego de plataformas en el que los niveles se plegaran sobre sí mismos, en capas superpuestas. Así es «Gateways». El protagonista tiene un artefacto para abrir portales interdimensionales que comunican las capas entre sí, y que sirve también para hacer otras locuras, como cambiar el tamaño de las cosas, o viajar en el tiempo. Muy original.

INFOMANÍA
- Temática: **Portales dimensionales**
- Multijugador: **No** · Idioma: **Inglés**
- Descarga: **GoG, Steam y Desura**
- Precio: **3,99 € (Hay demo)**
- **www.smudgedcat.com/gateways.htm**



ABSTRACTOS

Algunos juegos del género optan por relegar a un segundo plano los gráficos, o directamente reducirlos a la mínima expresión en favor de símbolos o imágenes abstractas.



- **TYPE: RIDER.** Conviértete en el signo ortográfico ":" (dos puntos) y explora tipografías saltando de letra en letra.
- **140.** Imposible hacer un juego más abstracto. Sus gráficos se reducen a colores planos y formas geométricas simples.
- **ELEMENT4L.** Atípico, porque es pausado y tranquilo, pero emocionante.

LAS PLATAFORMAS RESURGEN CON LA FRESCURA DE LAS CREACIONES INDIE MÁS AUDACES

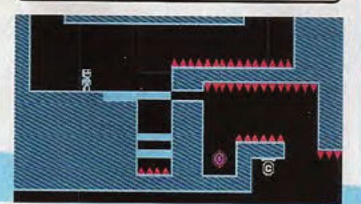
un caldo de cultivo para los desarrolladores independientes, que ven en ellas la oportunidad de dar vida a ideas originales sin la complejidad que implica la búsqueda de inmersión y realismo. Las grandes compañías, por su parte, ven en las plataformas un filón gracias al revival de lo retro. Siguiendo la moda, se animan a hacer títulos como «Flashback», o a seguir sacando entregas de la serie «Rayman».

VVVVVV

Estudio/Compañía: Terry Cavanagh
Distribuidor: Varios · Año: 2010
Valoración: ●●●●●●

Su nombre es raro, y su jugabilidad no lo es menos. Pero dicho en el mejor de los sentidos, porque «VVVVVV» es extraño, pero al mismo tiempo muy divertido. Es un juego de plataformas en el que, sorpresa, no puedes saltar, sino que tienes que conseguir avanzar invirtiendo la fuerza de la gravedad. Recomendable, y además tiene un precio estupendo.

INFOMANÍA
- Temática: **Caracteres ASCII**
- Multijugador: **No**
- Idioma: **Inglés**
- Descarga: **GoG, Steam y Desura**
- Precio: **4,99 € (Hay demo)**
- **thelettervsixtim.es**



SPELUNKY

Estudio/Compañía: Mossmouth
Distribuidor: Mossmouth · Año: 2013
Valoración: ●●●●●●

«Spelunky» es un título de plataformas que parece sacado de la época dorada del género, la de las consolas de 16 bit. El protagonista es un espeleólogo que se interna en las profundidades de la tierra en busca de tesoros. Lo mejor, que es un juego muy completo: tiene escenarios aleatorios, varios modos multijugador, y montones de objetos y recompensas.

INFOMANÍA
- Temática: **Espeleología**
- Multijugador: **De 2 a 4 jugadores en cooperativo o competitivo**
- Idioma: **Castellano**
- Descarga: **GoG y Steam (13,99 €)**
- **www.spelunkyworld.com**



JOE DANGER

Estudio/Compañía: Hello Games
Distribuidor: Hello Games · Año: 2013
Valoración: ●●●●●●

Primero pasó por las consolas, con bastante éxito, y hace poco aterrizó en PC. «Joe Danger» es un juego a medio camino entre la velocidad y las plataformas. El protagonista es un piloto de esos que hacen acrobacias a lomos de una motocicleta. Bueno, de una moto, o de unos esquís turbopropulsados, o de lo que sea, porque Joe Danger no le teme a nada.

INFOMANÍA
- Temática: **Velocidad y acrobacias**
- Multijugador: **Cooperativo para 2**
- Idioma: **Castellano**
- Portal de descarga: **Steam**
- Precio: **13,99 €**
- **www.hellogames.org**



RAYMAN LEGENDS

Estudio/Compañía: Ubisoft
Distribuidor: Ubisoft · Año: 2013
Valoración: ●●●●●●



Rayman ha vuelto por la puerta grande, con un juego que es fiel al espíritu de la saga, pero al mismo tiempo tiene personalidad propia. «Rayman Legends» puede presumir de los mejores escenarios de toda la serie, tanto por calidad gráfica como por sus diseños, muy originales, llenos de minijuegos y desafíos que ponen a prueba tu habilidad a los mandos. El modo individual por sí solo ya es muy bueno, pero es que el modo online es todavía mejor, porque la diversión aumenta cuando te lanzas a la aventura con hasta 3 amigos en modo cooperativo. Además, también hay retos que se actualizan a diario. «Rayman» siempre es bueno, y en esta ocasión es mejor que nunca.

INFOMANÍA
- Temática: **Fantasía**
- Multijugador: **Hasta 4 jugadores en modo cooperativo**
- Idioma: **Castellano**
- Portal de descarga: **Steam y Uplay (uplay.ubi.com)**
- Precio: **29,99 € (Hay demo)**
- **rayman.ubi.com/legends**







Con «Rayman Legends» es imposible aburrirse. Entre el modo individual, los retos actualizados a diario y el multijugador cooperativo, hay plataformas para rato.

En este reportaje hemos reunido los mejores juegos de plataformas que hay ahora mismo en PC. Algunos son actuales, lanzados en los últimos meses, mientras que otros tienen ya un cierto recorrido. En este último grupo entrarían títulos como «Mark of the Ninja», «VVVVVV» o «Trine 2». Por supuesto, no están todos. Así, por ejemplo, faltan clásicos contemporáneos de la talla de «Super Meat Boy» o «Braid», en cuyo lugar preferimos destacar novedades más recientes.

Mejor con control pad

Todos los juegos mencionados se pueden jugar con teclado y ratón, pero la verdad es que en su mayoría están diseñados para control pad, un periférico con el que la jugabilidad se hace mucho más precisa y placentera. Hazte con uno si te atraen las plataformas. **M.C.L.**

NUESTROS FAVORITOS

Nos gustan todos los juegos aquí mencionados, pero elegimos tres, uno de acción, otro de puzles y otro de agilidad como recomendación.

- **TRINE 2.** En solitario o en compañía, las aventuras de la saga «Trine» son divertidísimas.
- **FEZ.** Un clásico moderno y uno de los mejores juegos de plataformas de la Historia. ¡Imprescindible!
- **RAYMAN LEGENDS.** Su fama le precede y le hace justicia, porque el último de la saga «Rayman» es un juego excelente.



PARA EL FUTURO

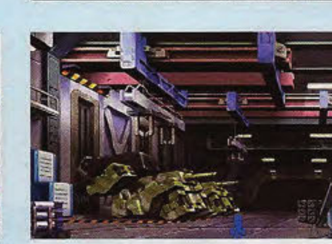
MIGHTY Nº9

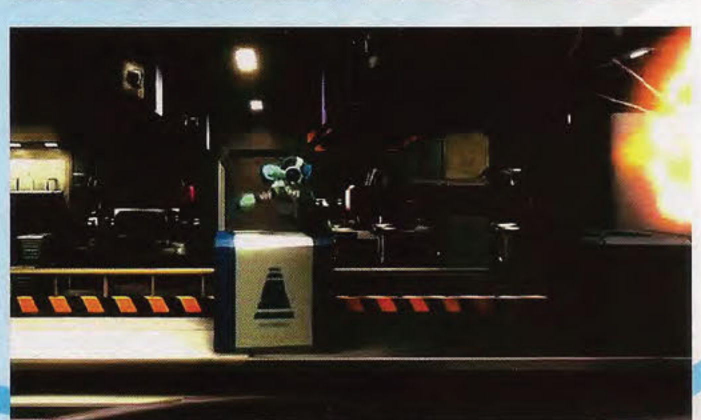
- Estudio/Compañía: **Comcept**
- Distribuidor: **Por determinar**
- Lanzamiento: **Primavera 2015**

La mente que ha puesto en marcha «Might No. 9» es la de Keiji Inafume, uno de los creadores del mítico «Mega Man» que arrasó en las consolas de 8 y 16 bit durante dos décadas. El planteamiento de «Might No. 9» será el mismo que el del héroe azul de Capcom: superar niveles llenos de plataformas y enemigos, al final de los cuales aguarda un jefe con un poder especial que, una vez derrotado, le arrebataremos. Así de simple, pero así de divertido. La financiación recaudada en Kickstarter por Inafume y su equipo, formado por muchos veteranos de Capcom, ha sido el cuádruple de la necesaria, lo cual demuestra que la comunidad está deseosa de jugar «Mighty Nº9».



INFOMANÍA
- Estilo: **Acción**
- Temática: **Robots**
- **www.comcept.co.jp/en**





Mega Man "volverá", aunque con otro nombre y un aspecto más moderno. El motor gráfico empleado será el Unreal Engine 3, para que la armadura brille bien.

CANDLE

- Estudio/Compañía: **Teku Studios**
- Distribuidor: **Por determinar**
- Lanzamiento: **Enero 2014**

Los españoles de Teku Studios nos sorprendieron este verano al mostrar las primeras imágenes de «Candle», un juego con unos gráficos maravillosos, dibujados a mano y coloreados con acuarelas. El género será la aventura, pero no con la mecánica clásica de apuntar y moverse, sino con muchas plataformas, al estilo de «The Cave», de Tim Schafer.

INFOMANÍA
- Estilo: **Aventuras**
- Temática: **Cavernícolas**
- **www.tekustudios.com**



TRINE 3

- Estudio/Compañía: **Frozenbyte**
- Distribuidor: **Por determinar**
- Lanzamiento: **Por determinar**

Tras el éxito de «Trine» y «Trine 2», Frozenbyte planea lanzar una tercera parte de la saga. Pero en el estudio no quieren precipitarse y ofrecer más de lo mismo, sino que aspiran a evolucionar el concepto de juego. Así que toca esperar. Entretanto, para oxigenarse, están trabajando en una nueva franquicia que, según dicen, será muy diferente a «Trine».

INFOMANÍA
- Estilo: **Acción**
- Temática: **Fantasía medieval**
- **www.frozenbyte.com**



THE FALL

- Estudio/Compañía: **Over the Moon**
- Distribuidor: **Por determinar**
- Lanzamiento: **Marzo 2014**

Una vez aprobado en Steam Greenlight, y tras haber duplicado su objetivo de financiación en Kickstarter, «The Fall» es un proyecto sobre ruedas. Cuando salga a la venta, en la próxima primavera, nos pondrá en el papel de una IA con cuerpo robótico que se enfrenta a una aventura con una mecánica parecida a «Flashback», abundante en acción y puzles.

INFOMANÍA
- Estilo: **Acción**
- Temática: **Ciencia ficción**
- **www.overthemoongames.com**



Y ADEMÁS...

Las plataformas son un género cultivado principalmente por los estudios indie. Por tanto, en ellos tenemos que fijarnos para descubrir qué es lo que nos depara el futuro. El más deseado es «Fez 2», un juego cuya realización depende del enorme y voluble ego de Phil Fish.

MONOCHROMA



«Monochroma» se presenta como un juego de aventura, plataformas y puzles con una mecánica y unos gráficos a contraluz en la estela de «Limbo» y «Deadlight». Ya está casi terminado, y dispone de una demo.

MAGICITE



Para nostálgicos del píxel, «Magicite» será un juego de rol con muchas plataformas. Su creador reconoce que una de sus mayores influencias es «Minecraft», lo que nos permite hacernos una idea... ¡Sale ya, en Enero!

BALLPOINT UNIVERSE



También dibujado a mano, como «Candle», «Ballpoint» es un juego que sorprende por su estética, con el aspecto de garabatos hechos con plumilla. Alternará las plataformas con el shoot 'em up. Interesante, ¿no?

FEZ 2



Phil Fish se agarró un enfado monumental hace unos meses. Dijo que cancelaba «Fez 2» y que se retiraba... ¿Será porque en el fondo tiene miedo de no superar un juego tan extraordinario como «Fez»? Sólo él lo sabe.

Sólo por ser socio de **GAME**
¡Ventajas al instante!

Los mejores juegos al mejor precio

Los Sims 3

Llévatelos ahora por 19.95 € precio unitario

Llévatelos ahora por 39.95 € precio unitario

Precio Sims 3 Refresh válido hasta 5/01/14.

¡Completa tu familia de juegos de Los Sims 3 al mejor precio!

Llévatelo ahora por 19.95 €

Llévatelos ahora por 39.95 € precio unitario

Blizzard

Llévatelo ahora por 4.95 €
World of Warcraft 5.0

Llévatelo ahora por 9.95 €
World of Warcraft: Mists of Pandaria

World of Warcraft Starter Edition

Llévatelo ahora por 1€
Sujeto a ciertas limitaciones

Llévatelos ahora por 19.95 € precio unitario

Promoción válida hasta 5/01/14.

La STARTER EDITION ofrece acceso al juego por tiempo ilimitado, pero con algunas restricciones, entre otras:

- Nivel máximo limitado a 20.
- No hay casa de subastas.
- Funciones de comunicación con otros jugadores limitadas.
- Nivel de oro limitado.

GAME



Muchas más ofertas en www.GAME.es

Los mejores accesorios ¡siempre en GAME!

Sólo por ser socio de GAME ¡Ventajas al instante!





Válido para: PC

Auriculares Plantronics Gamecom 307

Llévatelo ahora por 19,95 €



Válido para: PC

Auriculares Plantronics Gamecom 380

Llévatelo ahora por 24,95 €



Válido para: PC

Auriculares Tritton Kunai

Llévatelo ahora por 59,95 €



Válido para: PC

Auticulares G230 Stereo Logitech

Llévatelo ahora por 59,95 €



Válido para: PS3, PC

Gamepad GXT 28

Llévatelo ahora por 19,95 €



Válido para: PS3, PC

Volante GXT 27 Force Vibration Trust

Llévatelo ahora por 49,95 €



Válido para: PC

Ratón Óptico G400s Logitech

Llévatelo ahora por 59,95 €



Válido para: PC

Teclado GXT 280 Gaming Iluminado

Llévatelo ahora por 49,95 €

GAME



Muchas más ofertas en **www.GAME.es**

OPORTUNIDADES



MEGAHITS JUST CAUSE PACK DOBLE

Koch Media reedita las dos entregas de la saga de sandbox «Just Cause» en un pack por 7,95 €. Reúnen las trepidantes aventuras de Rico Rodríguez para combatir al dictador de turno en inmensos escenarios.



MEGAHITS DEUS EX DOUBLE PACK

Si la última entrega de «Deus Ex» te deslumbró este pack doble de Koch Media te permite conocer los orígenes de la serie, con las dos primeras entregas del clásico creado por Warren Spector por 7,95 €.



SHERLOCK HOLMES Y EL PRÍNCIPE DE LOS LADRONES

FX Interactive pone a la venta por 4,95 € en su portal de descarga la aventura de Frogwares en la que Sherlock Holmes se enfrenta a la mente criminal de Arsène Lupin.



BATTLEFIELD 2142 DELUXE

Si quieres jugar la única entrega de la serie de acción bélica multijugador «Battlefield» inspirada en el futuro acude a Origin. Encontrarás una edición digital de lujo por 9,95 €. (Hay una oferta eventual por 7,96 €).



¡Diversión sembrando el caos!

Need For Speed Most Wanted

¿Pisarás a fondo para volver loca a la poli o darás caza a los desaprensivos corredores en persecuciones de vértigo? Tú eliges.

Coincidiendo con la aparición de «NFS Rivals», última entrega de la incombustible serie «Need For Speed», el juego anterior, «NFS Most Wanted» está ahora disponible como descarga digital a precio reducido. No era la primera vez que EA elegía este mismo título para una entrega de su popular franquicia de conducción, ya lo hizo en 2005. El espíritu de aquel «Most Wanted» vive en este último juego, con una pugna entre la policía y los conductores más osados, que da lugar a emocionantes persecuciones. Pero esta vez el «Most Wanted» de Criterion se desarrolla en un mundo inmenso abierto que puedes compartir con otros corredores mediante un completo apartado multijugador. El juego es un vibrante espectáculo con coches reales, pero alucinantes. Además, La característica Autolog nos desafía con retos personalizados.







Al límite y más allá



«NFS Most Wanted» no ha perdido un ápice de frescura desde su lanzamiento. Cuenta con una tecnología de vanguardia, mientras que ofrece la jugabilidad arcade más evolucionada en el género de la velocidad, que ahora puedes ampliar con sus múltiples contenidos descargables.

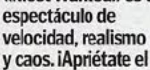


INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Velocidad
- **PVP Recomendado:** 19,95 € (Origin)
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Comentado:** MM 215 (Enero 2013)
- **Estudio/Cía.:** Criterion / EA
- **Distribuidor:** Electronic Arts
- **Nº de DVDs:** Descarga digital
- **Lanzamiento.:** Ya disponible
- **Web:** *www.needforspeed.com*

7





La nueva nota

Si buscas acción al volante, no lo dudes y arráncate.

«Most Wanted» es un torrencial espectáculo de velocidad, realismo y caos. ¡Apriétate el cinturón!



96

¡Ni un paso atrás, camarada!

Company of Heroes 2

Domina la estrategia que derrotó al Tercer Reich.







Los historiadores no se ponen de acuerdo sobre cuál fue la batalla más decisiva, de la Segunda Guerra Mundial. ¿Stalingrado, El Atlántico, Pearl Harbor, Kursk, El día "D"... Lo que sí parece claro es que la aplastante fuerza del Ejército Rojo fue lo que aniquiló a la Wehrmacth desde el Este, aunque a costa de un precio altísimo. Y este enfrentamiento, total y sangriento es el que reproduce la campaña de «Company of Heroes 2». Heredero de una genial primera entrega –Relic que redefinió la estrategia bélica– el juego nos desafía a derrotar a las fuerzas del Eje en una campaña que recorre los principales campos de batalla del frente del Este, siempre desde una perspectiva táctica. Mientras tanto seguimos los pasos del soldado Lev Abramovich, que en su narración comparte protagonismo con el General Invierno y el altísimo realismo de «Company of Heroes 2».

La guerra total

No es sólo que se trate de un lanzamiento recientísimo, es que, además, con todo lo que veníamos esperando de él, «Company of Heroes 2» resultó ser mejor de lo que prometía. Diez euros menos por un juego de gran profundidad táctica, realismo histórico y emoción... ¿Se puede pedir más?

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Estrategia
- **PVP Recomendado:** 39,95 € (SEGA store)
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Comentado:** MM 221 (Julio 2013)
- **Estudio/Cía.:** Relic / SEGA
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** 2
- **Lanzamiento.:** Ya disponible
- **Web:** *www.companyofheroes.com/es_es/*



La nueva nota

La estrategia bélica más realista, y emocionante sin remontarte a la Antigüedad. **Es una recreación sobre el Frente del Este que resulta divertida y rigurosa al mismo tiempo.**

94

¡A la caza de los gerifaltes nazis!

Sniper Elite V2 Collector's Edition

Acción táctica desde una mira telescópica.

Allá en 2005 Rebellion sorprendió a los aficionados a la acción bélica con el formidable «Sniper Elite». Era un juego inspirado en las tácticas de los francotiradores de la SGM que supeditaba la acción –y cualquier artificio que buscase dar ritmo al juego– a los rigores de una recreación fiel del tema. Paradójicamente –aunque con un ritmo de juego pausado–, «Sniper Elite» resultó ser de lo más espectacular.

La segunda entega, «V2», profundizó en esta idea, pero exhibiendo una realización técnica y un diseño artístico muy superiores. Ahora, nos llega esta edición de Badland que además de la «V2», incluye el juego original, la B.S.O., un libro de arte y los 4 DLC.





INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción
- **PVP Recomendado:** 24,95 €
- **Idioma:** Castellano (textos) Inglés (voces)
- **Comentado:** No comentado (Marzo 2013)
- **Estudio/Cía.:** Rebellion / 505 Games / Badland Games
- **Distribuidor:** Badlandgames **Nº de DVDs:** 2
- **Lanzamiento.:** Ya disponible
- **Web:** *sniperelitev2.com/es/*



La nueva nota

Ocúltate, espera el momento oportuno y elimina a tu objetivo con un disparo certero. **En esta edición puedes cargarte al mismímo Hitler, con uno de los DLC incluidos.**

90

SERIES CLÁSICAS

ACTIVISION BLIZZARD	
Call of Duty: Modern Warfare 3	19,99€
Call of Duty: Modern Warfare 2	29,95€
Call of Duty: World at War	29,95€
Call of Duty 4: Modern Warfare JDA	29,95€
Prototype	19,99€
Wolfenstein	24,99€
Transformers: La Caída de Cybertron	29,95€
World of WarCraft: BattleChest 3.0	14,95€
DIGITAL BROS	
ArmA 2	19,99€
Blood Bowl	14,99€
Dawn of Fantasy	29,95€
PC Fútbol Liga Trivia	9,99€
Runaway Triogy	34,99€
ELECTRONIC ARTS	
Battlefield Bad Company 2	19,95€
Crysis	9,95€
Crysis 2 Maximun Edition	19,95€
Dragon Age: Origins	9,95€
Dragon Age II	9,95€
FIFA 2012	19,95€
FIFA Manager 12	9,95€
Half-Life 2 The Orange Box	9,95€
Left 4 Dead	19,95€
Los Sims 3	29,95€
Left 4 Dead 2	19,95€
Mass Effect	9,95€
Mass Effect 2	19,95€
Mass Effect 3	19,95€
Medal of Honor Ed. Digital Deluxe	15,50€
Need for Speed Hot Pursuit	9,95€
Need for Speed The Run	9,95€
FX INTERACTIVE	
Blood Bowl Legendary Edition Oro	9,95€
Call of Juarez Oro	9,95€
King's Bounty. Anthology	9,95€
Death to Spies. Anthology	9,95€
Drakensang	9,95€
Imperivm Online	9,95€
Las Cruzadas	9,95€
Men of War Oro	9,95€
Sacred Edición Oro	9,95€
Trackmania Oro	9,95€
Wings of Prey Oro	9,95€
KOCH MEDIA	
Batman: Arkham Asylum	19,99€
Kane & Lynch	9,99€
Mini Ninjas	9,99€
KONAMI	
Pro Evolution Soccer 2012	14,95€
Pro Evolution Soccer 2013	29,95€
MICROSOFT	
Fable II	29,95€
NAMCO BANDAI PARTNERS IBÉRICA	
RACE Injection	19,99€
Ridge Racer Unbounded	19,99€
SBK X	19,99€
The Witcher 2: AoK - Enhanced Edition	39,99€
WRC 2	19,99€
ROCKSTAR GAMES	
LA Noire	19,99€
Max Payne 3	19,95€
SEGA	
Aliens Vs Predator	14,99€
Alpha Protocol	14,99€
Binary Domanin	24,99€
Dreamcast Collection	9,99€
Empire: Total War	13,99€
Total War: Shogun 2	29,99€
Football Manager 2012	19,99€
Medieval II Total War	9,99€
Rome Total War	9,99€
Virtua Tennis 4	14,99€
TAKE 2	
Bioshock 2	14,99€
Borderlands - Game of the Year Edition	19,99€
Civilization 4 Complete	19,99€
Duke Nukem Forever	19,99€
Mafia II	19,99€
THQ	
DarkSiders II	19,95€
Warhammer 40K Space Marine	9,95€
UBISOFT	
Call of Juarez: The Cartel	9,95€
RUSE	9,95€
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	9,95€
WARNER BROS. INTERACTIVE	
Batman Arkham City - Game of the Year	34,95€

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. FIFA 14 (3)
   Deportivo · EA
2. NBA 2K14 (3)
   Deportivo · 2K Games
3. FOOTBALL MANAGER 2014 (3)
   Estrategia · SEGA
4. WORLD OF WARCRAFT STARTER EDITION (12)
   Rol Online · Activision Blizzard
5. BATTLEFIELD 4 LIMITED EDITION (18)
   Acción · Electronic Arts
6. BATTLEFIELD 4 (18)
   Acción · Electronic Arts
7. TOTAL WAR ROME II (16)
   Estrategia · SEGA
8. FIFA MANAGER 14 (3)
   Estrategia · Electronic Arts
9. DIABLO III (16)
   Rol · Activision Blizzard
10. LOS SIMS 3. HACIA EL FUTURO. ED. LIM. (12)
   Estrategia · Electronic Arts

* Datos elaborados por GFK para ADESE correspondientes a Octubre de 2013.

U.K.

1. FOOTBALL MANAGER 2014 (3)
   Estrategia · SEGA
2. BATTLEFIELD 4 (18)
   Acción · Electronic Arts
3. ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG (18)
   Acción · Ubisoft
4. TOTAL WAR ROME II (16)
   Estrategia · SEGA
5. CALL OF DUTY GHOSTS (16)
   Acción · Activision Blizzard
6. THE SIMS 3 INTO THE FUTURE LIMITED ED. (12)
   Estrategia · Electronic Arts
7. THE SIMS 3 ISLAND PARADISE (12)
   Estrategia · Electronic Arts
8. THE SIMS 3 (12)
   Estrategia · Electronic Arts
9. ROCKSMITH 2014 (12)
   Musical · Ubisoft
10. THE SIMS 3 UNIVERSITY LIFE (12)
   Estrategia · Electronic Arts

*Datos elaborados por Amazon UK correspondientes a la 2ª semana de Diciembre de 2013.

U.S.A.

1. BATTLEFIELD 4 (DESCARGA)
   Acción · DICE/EA
2. THE ELDER SCROLLS ANTHOLOGY
   Rol · Bethesda
3. THE SIMS 3 INTO THE FUTURE
   Estrategia · EA
4. FAR CRY 3 (DESCARGA)
   Acción · Ubisoft
5. THE SIMS 3 ISLAND PARADISE
   Estrategia · EA
6. ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG
   Acción · Ubisoft
7. ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG (DESCARGA)
   Acción · Ubisoft
8. BATTLEFIELD 4
   Acción · DICE/EA
9. THE SIMS 3 PETS
   Estrategia · EA
10. MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR X GOLD ED.
   Simulador · Microsoft

* Datos elaborados por Amazon.com correspondientes a la 2.ª semana de Diciembre de 2013.

recomendados de micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

2 ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG



Acción/Aventura · Ubisoft
Ubisoft · 49,95 €



La nueva entrega de «Assassin's Creed» vuelve a viajar atrás en el tiempo para contarnos la historia de los Kenway, en una de piratas que nos hará disfrutar del ron y los tesoros.

Comentado en MM 226 · Puntuación: 94

3 BATMAN ARKHAM ORIGINS



Acción/Aventura · Warner Bros. Montreal
Warner Bros. · 44,95 €



El regreso de Batman ha sido espectacular en la que es la mejor entrega de la trilogía «Arkham». No es la más novedosa, eso es cierto, pero la variedad y jugabilidad son excelsas.

Comentado en MM 226 · Puntuación: 96

4 CIVILIZATION V CAMBIA EL MUNDO



Estrategia · Firaxis/2K Games
Take Two · 29,95 €



La nueva expansión de «Civilization V» expande las posibilidades del original. Retoma ideas clásicas de la serie y añade otras inéditas, además de un montón de civilizaciones.

Comentado en MM 222 · Puntuación: 96

9 NBA 2K14



Deportivo · 2K Sports/2K
Take Two · 19,95 €



La nueva entrega de «NBA 2K» consigue lo imposible: mejorar a su predecesor en todo: jugabilidad, opciones, modos, tecnología... Lebron James se convierte en el rey de la pista.

Comentado en MM 225 · Puntuación: 94

10 XCOM ENEMY WITHIN



Estrategia · Firaxis/2K
Take 2 · 29,99 €



Sabemos que, para ser una expansión, es un producto caro, pero mejora «XCOM Enemy Unknown», y eso ya es decir mucho. Se trata de un complemento imprescindible para «XCOM».

Comentado en MM 226 · Puntuación: 96

11 DIABLO III



Rol/Acción · Blizzard
Activision Blizzard · 59,95€



Por fin ha llegado, después de más de diez años, la nueva entrega de la serie «Diablo». ¿Ha merecido la pena la espera? ¡Sí, porque es todo lo que esperábamos y mucho más!

Comentado en MM 210 · Puntuación: 99

LA REFERENCIA

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al juego del que se esté realizando el comentario.

ESTRATEGIA

STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

Blizzard · Activision Blizzard · 39,95€

«StarCraft» volvió a lo grande, iniciando una trilogía, con la misma jugabilidad brutal de siempre.

Comentado en MM 188 · Puntuación: 98

ACCIÓN



DISHONORED

Arkane/Bethesda · Koch Media · 19,95€

Una obra de arte con la que Arkane demuestra que se pueden hacer juegos originales y geniales.

Comentado en MM 213 · Puntuación: 99

AVENTURA



HOLLYWOOD MONSTERS 2

Pendulo Studios · FX · 9,95 €

Pendulo tira de maestría y presenta una aventura que reúne lo mejor del género: humor y jugabilidad.

Comentado en MM 198 · Puntuación: 93

1 NEED FOR SPEED RIVALS



» Velocidad » Ghost/Criterion
» EA » 49,95 €



¿Es el mejor «Need for Speed? No. ¿Es un buen «Need for Speed»? ¡Sin duda! Aunque podía ofrecer más y más variado, «NFS Rivals» es un juego estupendo si eres un amante de la velocidad arcade. Entre en Redview y compite como corredor o como policía para pasártelo en grande.

» Comentado en MM 227 » Puntuación: 86



5 TOTAL WAR: ROME II



» Estrategia » Creative Assembly/SEGA
» Koch Media » 54,95 €



Creative Assembly vuelve por sus fueros con una producción de ambición ilimitada. Varias novedades, una campaña soberbia y un multijugador espectacular. Es un juegazo.

» Comentado en MM 224 » Puntuación: 97

6 THE ELDER SCROLLS V SKYRIM



» Rol » Bethesda Game Studios
» Koch Media » 19,95€



Ya se suponía que «Skyrim» tendría un largo recorrido, y es que tanto contenido y tanta calidad no se paladea en un par de meses. El magistral juego de rol de Bethesda ha hecho Historia.

» Comentado en MM 203 » Puntuación: 98

7 BIOSHOCK INFINITE



» Acción » Irrational Games / 2K
» Take Two » 19,95€



«BioShock Infinite» es mucho más de lo que aparenta, con múltiples niveles de lectura, personajes increíbles y una historia alucinante. Es una obra de arte de Irrational Games.

» Comentado en MM 219 » Puntuación: 98

8 WORLD OF WARPLANES



» Acción online » Wargaming.net
» Wargaming » Gratuito



No sabemos cómo ha dado Wargaming con la gallina de los huevos de oro, pero con «World of Warplanes» han vuelto a clavar un diseño sencillo, jugable y muy divertido.

» Comentado en MM 227 » Puntuación: 94

12 F1 2013



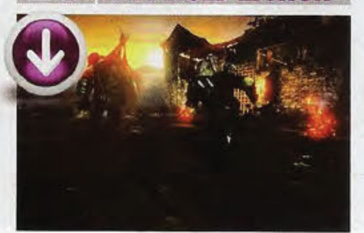
» Velocidad » Codemasters
» Namco Bandai » 44,95 €



También Codemasters ha echado el resto en la versión 2013 de su «F1». El añádido del modo de clásicos es un gran aliciente, pese a lanzar el juego en dos versiones distintas.

» Comentado en MM 225 » Puntuación: 96

13 THE WITCHER 2 ENHANCED EDITION



» Rol/Acción » CD Projekt RED
» Namco Bandai » 29,95 €



Las legiones de fans de Geralt de Rivia han recibido con gozo esta versión con contenido nuevo, que muchas compañías venderían como un DLC y que CD Projekt regala a los jugadores.

» Comentado en MM 218 » Puntuación: 96

14 BATTLEFIELD 4



» Acción » DICE/EA
» EA » 54,95 €



Su nuevo motor gráfico hace maravillas. Su multijugador es sensacional. Su campaña es bastante floja. El conjunto es bueno, pero «Battlefield» tiene aún mucho margen de mejora.

» Comentado en MM 226 » Puntuación: 80

15 CALL OF DUTY GHOSTS



» Acción » Infinity Ward
» Activision Blizzard » 59,99 €



Es un buen juego, con una campaña intensa y explosiva, pero es también el «Call of Duty» más flojo de los últimos años. Infinity Ward debe ponerse las pilas rápidamente.

» Comentado en MM 226 » Puntuación: 85

ROL

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

» Bethesda » Koch Media » 19,95€

La saga de Bethesda toca techo –por ahora– con una obra maestra que sorprende en cada apartado.

» Comentado en MM 203 » Puntuación: 98

VELOCIDAD

NEED FOR SPEED SHIFT

» Slighty Mad/Black Box/EA » EA » 9,95€

La velocidad más intensa y emocionante no tiene por qué dejar a un lado el realismo.

» Comeantado en MM 178 » Puntuación: 98

SIMULACIÓN



SILENT HUNTER 5

» Ubisoft Romania » Ubisoft » 9,95€

Una simulación ejemplar que te traslada toda la emoción y tensión de combatir en un submarino.

» Comentado en MM 185 » Puntuación: 94

DEPORTIVOS



FIFA 14

» EA Sports » Electronic Arts » 39,95€

El rey ha muerto. ¡Larga vida al rey! Como se dice: quítate tú para ponerme yo y todo queda en casa.

» Comentado en MM 225 » Puntuación: 94

Selección del lector

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya.

ESTRATEGIA

Algún pequeño movimiento con cambios de posición y poco más. Los cinco de la lista siguen ahí presentes, en espera de que alguna sorpresa haga arrancar 2014 con ímpetu en la estrategia.





1 XCOM ENEMY UNKNOWN
46 % de las votaciones
- MM 213 · Puntuación: 95
- Firaxis/2K
- Take Two

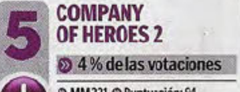


2 TOTAL WAR: ROME II
31 % de las votaciones
- MM 224 · Puntuación: 97
- The Creative Assembly / SEGA
- Koch Media



3 CIVILIZATION V CAMBIA EL MUNDO
11 % de las votaciones
- MM222 · Puntuación: 96
- Firaxis / 2K Games
- Take 2

4 STARCRAFT II HEART OF THE SWARM
8 % de las votaciones
- MM218 · Puntuación: 94
- Blizzard
- Activision Blizzard



5 COMPANY OF HEROES 2
4 % de las votaciones
- MM221 · Puntuación: 94
- Relic / Sega
- Koch Media

ACCIÓN

Era de esperar que, polémicas aparte, los dos grandes de la acción bélica entraran dando guerra -perdonad el chiste fácil- en la lista. «Ghosts» gana por poco, pero gana. Por ahora.



1 CALL OF DUTY GHOSTS
34 % de las votaciones
- MM226 · Puntuación: 85
- Infinity Ward/Activision
- Activision Blizzard



2 BATTLEFIELD 4
33 % de las votaciones
- MM226 · Puntuación: 80
- Dice/EA
- EA



3 BATMAN ARKHAM ORIGINS
23 % de las votaciones
- MM226 · Puntuación: 96
- Warner Bros Montreal
- Warner Bros.

4 DISHONORED
6 % de las votaciones
- MM213 · Puntuación: 99
- Arkane/Bethesda
- Koch Media

5 BIOSHOCK INFINITE
4 % de las votaciones
- MM219 · Puntuación: 98
- Irrational Games/2K
- Take Two

AVENTURA

Donde hay más tranquilidad es en el mundo de la aventura, donde ni hay novedades en la lista ni movimientos entre los habituales del top 5. ¡Lo que nos gustan los zombis!



1 THE WALKING DEAD
43 % de las votaciones
- MM221 · Puntuación: 92
- Telltale Games
- Badland



2 AMNESIA A MACHINE FOR PIGS
30 % de las votaciones
- MM 224 · Puntuación: 86
- The Chinese Room / Frictional Games
- Distribución digital



3 LA FUGA DE DEPONIA
12 % de las votaciones
- MM 213 · Puntuación: 95
- Daedalic Entertainment
- FX Interactive

4 NEW YORK CRIMES
10 % de las votaciones
- MM 208 · Puntuación: 90
- Pendulo Studios/FX
- FX Interactive

5 ALAN WAKE
5 % de las votaciones
- MM 207 · Puntuación: 94
- Remedy
- Namco Bandai

ROL

Y también todo calmado en el frente rolero para PC. Las aventuras de Geralt de Rivia siguen teniendo un tirón tremendo, seguido por las del Dovahkin. Y «Diablo III», esperando a su expansión.



1 THE WITCHER 2 ENHANCED EDITION
40 % de las votaciones
- MM 209 · Puntuación: 99
- CD Projekt RED
- Namco Bandai



2 THE ELDER SCROLLS V SKYRIM
37 % de las votaciones
- MM 203 · Puntuación: 90
- Bethesda
- Koch Media



3 DIABLO III
10 % de las votaciones
- MM 210 · Puntuación: 99
- Blizzard
- Activision Blizzard

4 TORCHLIGHT 2
10 % de las votaciones
- MM 209 · Puntuación: 99
- CD Projekt RED
- Namco Bandai

5 MASS EFFECT 3
3 % de las votaciones
- MM 207 · Puntuación: 96
- BioWare/Electronic Arts
- Electronic Arts

VELOCIDAD

La Fórmula 1 ya no tiene emoción en la vida real, con una temporada dominada por Vettel de principio a fin, pero su simulación virtual sigue en la pole. ¿Entrará «Rivals» el mes que viene?



1 F1 2013
46 % de las votaciones
- MM 225 · Puntuación: 96
- Codemasters
- Namco Bandai



2 GRID 2
30 % de las votaciones
- MM 221 · Puntuación: 96
- Codemasters
- Namco Bandai



3 F1 2012
10 % de las votaciones
- MM 213 · Puntuación: 96
- Codemasters
- Namco Bandai

4 NEED FOR SPEED MOST WANTED
8 % de las votaciones
- MM 215 · Puntuación: 96
- Criterion/Electronic Arts
- Electronic Arts

5 DIRT SHOWDOWN
6 % de las votaciones
- MM 210 · Puntuación: 91
- Codemasters
- Namco Bandai

VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS



Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a **favoritos@micromania.es** o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es: Blue Ocean Publishing. C/Playa del Puig, 9 28230 Las Rozas, Madrid

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigentesobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

SIMULACIÓN

Calma chicha. Ni una ola, nada de viento. El submarino sale a la superficie y ahí se queda, flotando en las calmadas aguas de la simulación. Y si nada lo remedia, así seguirá.





1 SILENT HUNTER 5

40 % de las votaciones

- MM 185 · Puntuación: 94
- Ubisoft Romania
- Ubisoft





2 TAKE ON HELICOPTERS

32 % de las votaciones

- MM 207 · Puntuación: 91
- Bohemia Interactive/FX
- FX Interactive





3 MICROSOFT FLIGHT

18 % de las votaciones

- No comentado
- Microsoft
- Microsoft



4 RISE OF FLIGHT

6 % de las votaciones

- MM 193 · Puntuación: 95
- Neoqb/777 Studios/Aerosoft
- Kaipioni



5 X-PLANE 8

4 % de las votaciones

- MM 126 · Puntuación: 86
- Laminar Research
- FX Interactive

DEPORTIVOS

Aunque no hay incorporaciones a la lista, al menos hay un relevo en la cabeza. «NBA 2K14» retoma la posición de liderazgo y encesta un triple este mes. A ver si aguanta en lo más alto.





1 NBA 2K14



47 % de las votaciones

- MM 225 · Puntuación: 94
- 2K Games
- Take 2



2 FIFA 14



28 % de las votaciones

- MM 225 · Puntuación: 94
- Electronic Arts
- EA





3 PES 2014

10 % de las votaciones

- MM 225 · Puntuación: 78
- Konami
- Konami



4 FIFA 13



10 % de las votaciones

- MM 214 · Puntuación: 94
- EA Sports
- Electronic Arts



5 FX FÚTBOL



5 % de las votaciones

- MM 220 · Puntuación: 88
- FXInteractive
- FXInteractive

CLÁSICOS DE TODOS LOS TIEMPOS

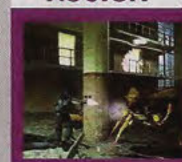
En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA



1. CIVILIZATION IV	2. AGE OF EMPIRES	3. COMMANDOS
42% de las votaciones	38% de las votaciones	20% de las votaciones
Comentado en MM 131	Comentado en MM 37	Comentado en MM 42
Puntuación: 96	Puntuación: 91	Puntuación: 92
Firaxis	Ensemble Studios	Pyro Studios

ACCIÓN



1. HALF-LIFE 2	2. MAX PAYNE	3. CRYSIS
44% de las votaciones	30% de las votaciones	26% de las votaciones
Comentado en MM 119	Comentado en MM 80	Comentado en MM 156
Puntuación: 98	Puntuación: 86	Puntuación: 98
Valve	Remedy Entertainment	Crytek

AVENTURA



1. GRIM FANDANGO	2. MONKEY ISLAND	3. DREAMFALL
41% de las votaciones	35% de las votaciones	24% de las votaciones
Comentado en MM 47	Comentado en MM 42	Comentado en MM 139
Puntuación: 92	Puntuación: 85	Puntuación: 90
LucasArts	LucasArts	Funcom

ROL



1. OBLIVION	2. NEVERWINTER N.	3. ULTIMA VII
42% de las votaciones	37% de las votaciones	21% de las votaciones
Comentado en MM 135	Comentado en MM 50	Comentado en MM 63
Puntuación: 95	Puntuación: 91	Puntuación: 97
Bethesda Softworks	BioWare	Origin

VELOCIDAD



1. TEST DRIVE UNLIM.	2. TOCA 3	3. GRAND PRIX 4
45% de las votaciones	35% de las votaciones	20% de las votaciones
Comentado en MM 147	Comentado en MM 133	Comentado en MM 87
Puntuación: 96	Puntuación: 95	Puntuación: 90
Eden Games	Codemasters	Microprose

SIMULACIÓN



1. SILENT HUNTER 4	2. IL-2 STURMOVIK	3. LOCK ON
40% de las votaciones	33% de las votaciones	27% de las votaciones
Comentado en MM 148	Comentado en MM 83	Comentado en MM 108
Puntuación: 94	Puntuación: 90	Puntuación: 90
Ubisoft/Ubisoft	1C/Maddox Games	Eagle Dynamics

VELOCIDAD



1. VIRTUA TENNIS	2. SENSIBLE SOCCER	3. PC FÚTBOL 2001
39% de las votaciones	33% de las votaciones	28 % de las votaciones
Comentado en MM 88	Comentado en MM 62	Comentado en MM 66
Puntuación: 92	Puntuación: 95	Puntuación: 86
SEGA	Sensible Software	Dinamic

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.



Construcción modular de entornos en videojuegos
El orden de tu mundo

¿Recuerdas los juegos de construcción de tu infancia? ¿Piezas de bloque y mecanos? Las técnicas de diseño y construcción de entornos de un juego también se sirven de estructuras modulares para crear escenarios de un modo ágil y eficiente.

Para hacerse una idea de lo que significa la construcción modular de entornos lo mejor es remontarse a los juegos de nuestra infancia: la arquitectura de madera del parvulario, los castillos de naipes que hacías en casa de los abuelos –que no había otra cosa–, el Exin Castillos que los más mayores recordarán, las pistas de Scalextric y, por supuesto, las piezas de LEGO. Lo que tienen en común todos estos juegos es que están compuestos de elementos que se repiten y pueden combinarse para montar construcciones complejas con múltiples variaciones de forma y tamaño. Esta es la base de las construcciones modulares y su correcta aplicación en el ámbito de los videojuegos es un elemento crítico para realizar la construcción de niveles ágilmente, proporcionar realismo a los escenarios y limitar el esfuerzo de proceso que requiere reproducirlos.

Patrones digitales

El concepto no es nuevo. Los patrones de repetición, principio fundamental de las estructuras modulares, llevan utilizándose desde la antigüedad. La historia del arte está repleta de ejemplos como las grecas, los arabescos, el ajedrezado... Y más próximos a nuestros días: las composiciones de **Piet Mondrian** (1872–1944), las teselaciones de **M.C. Escher** (1898–1972) o las de **Roger Penrose**, que no es un artista en el sentido estricto, sino un brillante matemático.

Los primeros videojuegos usaban, a su manera, los mismos conceptos. Los gráficos de «Donkey Kong» –por ejemplo– vienen a ser el antecedente primigenio de un entorno modular. La misma plataforma, con ciertas variaciones, se repite una y otra vez para componer cada nivel del juego, y cada una de ellas está construida por un patrón triangular que se repite a su vez.

Después, los juegos empezaron a emplear imágenes y, a no ser que quisieras hacer una birria de mapa (escenario), había que "trocear" y clonar pequeñas porciones de texturas, para que la limitada memoria de aquellos sistemas pudiera manejarlas. Ante la necesidad de fragmentar y reutilizar recursos apareció el llamado "tile", un patrón que, además de ser repetible, puede encajar con otros. Así, el tile sigue el mismo principio que el arabesco, con la diferencia de que el patrón de repetición es mucho más sofisticado. Con «StarCraft», vimos como con un puñado de pequeños "tiles" de terreno –auténticos módulos bidimensionales– se podían construir mapas de gran tamaño, variedad y calidad gráfica.

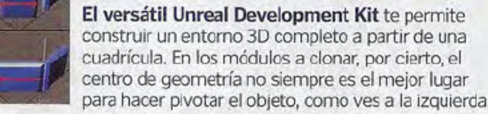
Cuando los juegos saltaron al universo 3D se trajeron con ellos textu-

CUADRÍCULA O VÉRTICES

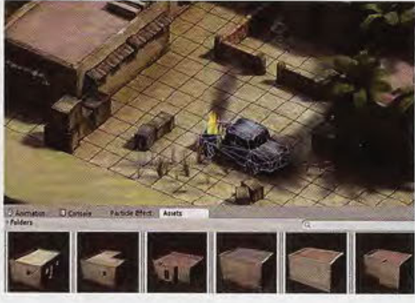
Montar con rapidez un entorno de juego requiere un sistema de "encaje de piezas" para poder servirse de las ventajas de un diseño modular. En tal caso, tienes varias opciones:

› Encaje a grid. Empleando una cuadrícula, algo parecido a un LEGO. **Unreal** (UDK) emplea un sistema de ajuste a la cuadricula (grid snapping). Es muy útil para diseñar el prototipo de un entorno rápidamente, agiliza el montaje y es más versátil de lo que parece.

› Encaje a vértices. Es como montar una pista de Scalextric, de la que te saldrías enseguida si pretendieras utilizar una cuadrícula como base. El conjunto de herramientas de **Unity** –ademas de contar con la recurrente cuadrícula– ofrece la posibilidad de ajustar a vértices (vertex snapping), lo cual permite utilizar los componentes de la propia geometría de los objetos para encajar unos con otros, como lo hacen los tramos de pista de un Scalextric. Ninguno de los dos métodos es mejor o peor, todo depende de lo que necesites para tu proyecto.



El versátil Unreal Development Kit te permite construir un entorno 3D completo a partir de una cuadrícula. En los módulos a clonar, por cierto, el centro de geometría no siempre es el mejor lugar para hacer pivotar el objeto, como ves a la izquierda.

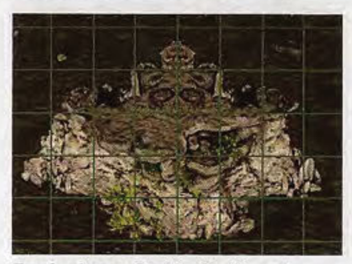




Con las herramientas de Unity puedes utilizar la misma geometría de los modelos 3D para construir módulos, cuyos vértices pueden unirse en el montaje.



¡Fíjate en las vigas y escaleras de los niveles de «Donkey Kong»! Son una forma primitiva de la utilización de estructuras modulares en el diseño.



En el primer «StarCraft» Blizzard mostraba un uso ejemplar de patrones de textura encajables, (tiles) para reproducir la superficie de un terreno complejo.



Los patrones de repetición en obras artísticas de teselación inspiraron el uso de tiles para reproducir detalles sin desbordar la memoria disponible.



Se requiere una gran variedad de tiles para reproducir entornos realistas, además de texturas de detalle que rompan la uniformidad de los patrones.



Incluso los juegos más avanzados como «Battlefield 4» utilizan la repetición de módulos clonados profusamente. Que no se noten (mucho) es todo un reto.

ras y tiles para poder "tapizar" los modelos. Si querías hacer una casa bastaba con una geometría muy básica y con un par de tiles de textura, uno para las tejas y otro los ladrillos. Entonces, a alguien se le ocurrió que si las texturas de un muro eran tiles clonados... ¿por qué no clonar el muro entero?

Modelador optimizado

En un equipo de desarrollo, un modelador experto puede reproducir casi cualquier objeto en 3D que imagines. Basta con que uno de los ilustradores le muestre un dibujo detallado del modelo. A partir de ahí comenzará a "tirar" infinidad de polígonos y a manipularlos hasta esculpir un modelo 3D exacto al del dibujo original. Si se trata de modelar –por ejemplo– un solo edificio, la cosa no está mal del todo. ¿Pero y si hay que construir toda una calle o una ciudad entera, como en un videojuego actual? Para tales requisitos, es necesario una técnica más eficiente y ágil. ¡Un diseño modular!

La primera vez que oí hablar del diseño por módulos fue por boca de

EL MUNDO REAL ESTÁ LLENO DE PATRONES REPETIDOS QUE PUEDES USAR PARA RECREAR UN MAPA 3D

Unai Landa –profesor en **U-tad**–. La idea era simple, pero no se le había ocurrido antes a nadie. Cuando tienes que modelar un entorno extenso de poco sirve contar con un modelador exhaustivo si no cuenta con un método que agilice el diseño y facilite su procesamiento. ¡Fraccionarlo en módulos es la solución!

Ante la falta de una herramienta especializada, los primeros proyectos de construción modular contenían errores –sufríamos con el "snap" de 3DStudio MAX–, pero, aun así, se podía construir más rápido y aligerar los requisitos de proceso de un entorno 3D. Con el tiempo, los desarrolladores aprendimos a mirar con ojos analíticos para identificar patrones de repetición. Casi todos los objetos del mundo real están hechos de elementos más pequeños, algunos de ellos incluso repetidos, como las patas de una mesa.

"Sal a la calle", pensamos, "el mundo tilea". Si examinas cualquier edificio ves los patrones: ventana, muro, balcón y ventana otra vez. Sólo, de vez en cuando, una persiana bajada, una ventana abierta, ropa tendida, un desconchón o una bandera colgada, rompen la monotonía. ¡Apúntate esto!

Trabajando con módulos

¿Cuál es el tamaño correcto de un módulo? ¿Pequeño o grande? Es crucial preguntarse, antes de nada, cuál será la escala de los módulos, en función de las necesidades de tu proyecto. El nivel o entorno que vas a crear, ¿es un interior o mapa abierto? ¿Una población, un entorno natural, una combinación de ambos? Resolver antes todas estas cuestiones, te darán pistas sobre el tipo de estructura modular que debería tener tu proyecto. De hecho,





Los adoquines del suelo no son idénticos. Se necesitan detalles y "decals" (pegatinas) que rompan la uniformidad para darles verosimilitud.



El diseño modular no puede ser un castillo de naipes. Los módulos han de estar sujetos a ciertas restricciones que determinan cómo deben encajar.



La iluminación y el sonido juegan un papel fundamental para romper la monotonía en un escenario basado en patrones de repetición y módulos.



En un futuro próximo podríamos contar con herramientas de creación automatizada de escenarios, mediante la combinación aleatoria de módulos.

Existen formas experimentales (UDK) de construcción procedural y hay generadores como CityEngine. Pero, por ahora, como en «The Witcher 3», la labor es más artesanal.

ARTE FUNCIONAL



En este entorno 3D puedes apreciar el equilibrio que existe entre una suerte de elementos modulares y pequeños detalles, para crear un escenario muy realista.

Muchos artistas consideran que las herramientas basadas en la restricción de una cuadrícula limitan su potencial creativo. Sin embargo, la resolución de problemas en este ámbito es una de las actividades más creativas que existen. Como diseñador visual, en realidad, la única condición inviolable es que los bordes del módulo ajusten tanto con la cuadricula como con otros módulos. Lo que pase dentro de esas fronteras es cosa tuya, y en ese espacio eres totalmente libre para explayarte.

Pero la razón más importante para combatir la fobia a la cuadrícula es que en el desarrollo de un videojuego se deben tener presenten criterios técnicos y de jugabilidad, además de los artísticos. Si los diseñadores de niveles precisan montar el nivel sobre una cuadrícula, eso debe ser tu prioridad y tu credo. Si los programadores necesitan optimizar recursos: reutiliza; las instancias no pesan en memoria. ¡Cuesta tan poco hacerlos felices a todos!





En los escenarios futuristas de la saga «Mass Effect» abundan estructuras industriales -con elementos que se repiten- donde los diseñadores han sacado mucho partido al diseño modular con gran ingenio, sin descuidar el aspecto artístico.

suele ser necesario establecer distintas estructuras modulares a pequeña y gran escala.

Como ves, una estructura de módulos está íntimamente ligada al diseño de un nivel –y cuidado, porque afecta a la jugabilidad–. Por tanto, es una buena idea empezar por un prototipo. ¿Recuerdas El Taller de Micromanía 217 para crear entornos 3D? Partiendo de un esquema básico puedes darle a un diseñador de niveles –si ése no eres tú mismo– un set de módulos creados previamente, para ver que la construcción es posible y "jugable". Con esto, los artistas 3D podrán entretenerse en pulir y embellecer cada elemento. Más tarde puedes dar el cambiazo por módulos más complejos, porque construyes con instancias. Esencialmente, los **módulos estructurales** te permiten construir con mayor rapidez y manejar con soltura el mapa, mientras que los **módulos de detalle** te permiten añadir matices y conseguir escenarios más variados.

Detalles y "pegatinas"

Servirse de patrones para crear un escenario no significa que éstos deban notarse. Los escenarios de los juegos serían muy poco verosímiles si todos los elementos (muros, árboles, edificios, etc.) fueran meros clones unos de otros. ¡Es necesario romper el patrón de vez en cuando! Así que, además de módulos de detalle, necesitarás una buena colección de "pegatinas" (o decal sheets). Cosas como carteles, graffitis, desconchones –antes mencionados– manchas de grasa, marcas de neumático, pequeños montones de escombro... Las puedes pegar aquí y allá para dar el toque final –con moderación– a tu escenario. Que los elementos sean reutilizables y versátiles da consistencia y armonizan el entorno. Ya depende de tu talento artístico colocar los detalles necesarios estratégicamente para que el aspecto de tu escenario sea realista, sin cargarte la fluidez a la hora de que un PC o una consola deba procesarlo y recrearlo en tiempo real.

De cara a la mencionada versatilidad, tu set de módulos debe contener elementos que funcionen girados, reflejados o escalados. La simetría es más adecuada para este fin, en cambio los módulos que contengan geometría irregular, rótulos de texto o números quedarán mal una vez reflejados. Los objetos con diseños circulares también pueden ser problemáticos, dado que toleran



DIVERSIDAD vs EFICIENCIA

El principal riesgo al utilizar entornos modulares en un videojuego es desorientar o –lo que es peor– aburrir al jugador. En un entorno demasiado uniforme, que abusa de las repeticiones, es fácil que el jugador se pierda o se canse de ver lo mismo.

Para evitar esto hay que encontrar diferentes combinaciones de los elementos estructurales para conseguir variedad, adornar con distintos detalles zonas similares e incluso utilizar el sonido y la iluminación como elementos diferenciadores. Cuídate, además, de repetir las singularidades y detalles, eso sí que canta y molesta. Un objeto único, por definición, no es un módulo, no lo uses como tal.





¡Búsca el equilibrio! Aportar diversidad manteniendo la eficiencia del escenario, es una solución de compromiso que requiere ingenio. Pero dado que los recursos de un PC o consola son limitados, resulta crucial.





Muchos elementos se repiten en «Gears of War» pero están tan magistralmente fraccionados y colocados en módulos que la repetición no estorba. Al contrario, aportan una identidad visual única.

mal las escalas. Esto no quiere decir que no puedan usarse módulos si no son estrictamente simétricos, pero sí se han de tener en cuenta sus limitaciones. Piensa en módulos sencillos que combinen bien, puedes crear unos a partir de otros. Los motores y herramientas para crear juegos 3D actuales (Taller MM 217: **Unreal UDK**, **Unity**, **CryEngine**, etc.) soportan una gran cantidad de geometría en intersección.

También conviene utilizar medidas estandarizadas acordes con la mecánica de juego. Necesitarás saber, por ejemplo, qué tamaño han de tener los objetos para cubrir a un jugador agachado. Si los patrones de suelo ocupan lo mismo que los del techo, todo será fácil de montar. Y si te has preocupado de definir los tamaños de los huecos de las puertas, la distancia entre pisos o el alto de los escalones, la construcción mantendrá un aspecto coherente y será más fluido deambular por el nivel.

Naipes, LEGO o Scalextric

No es lo mismo hacer un castillo de naipes que construir un castillo con piezas de LEGO, que deben encajar entre sí. En un castillo de naipes las piezas van "amontonadas", no encajadas, con la condición de que no se desmorone. El montaje es mucho más "libre". Pero construyendo con módulos no puedes hacer castillos de naipes. Los módulos, deben encajar, evitando solapamientos, huecos libres, etc... Y todo eso te llevará mucho tiempo. El método "libre", aunque seductor, resultaría inútil para montar niveles con eficiencia. Así que aquí en el Recuadro **Cuadrícula o Vértices** verás los diferentes ejemplos básicos de métodos de montaje, básicamente como con bloques de LEGO (sobre una cuadrícula o grid) o uniendo las secciones de pista de un Scalextric.

También verás cuestiones que deberás resolver para que tus escenarios resulten visualmente realistas, al tiempo que cumplen los requisitos de eficiencia. Además, deben poder ofrecer la amplitud y diversidad suficientes para ajustarse a la necesidades de narración y ambientación que demanda el equipo de diseño del juego. Para ello, acude a los Recuadros titulados **Arte Funcional** y **Diversidad vs Eficiencia**.

DEBES BUSCAR EL EQUILIBRIO ENTRE PATRONES Y DETALLES PARA EVITAR LA MONOTONÍA

¿Por qué usar módulos?

Concluímos ya recordándote, en definitiva, cuales son las ventajas de la construcción de entornos mediante un diseño módular.

- **Simplifican el modelado.** Objetos más sencillos, fáciles de modelar.
- **Facilitan el diseño.** Se optimiza el proceso de montaje de los niveles.
- **Aportan coherencia de estilo.** La repetición y reutilización ayudan a unificar los criterios artísticos.
- **Optimizan recursos.** Las instancias no ocupan memoria y favorecen la fluidez. **G.T.B.**

EL EXPERTO



Guillermo Tostón

- En este número **El Taller** ha estado a cargo de **Guillermo Tostón, Co-director del Máster en Arte y diseño visual de videojuegos de U-tad.**
- Cuenta con más de 17 años de experiencia, **ha trabajado como FX Artist/Texture Artist en Guerrilla Games, Art Director** en **Trilobite Graphics** y **3D modeler/texture Artist** en **Pyro Studios**. Guillermo ha participado en el desarrollo de videojuegos como **«Killzone»**, **«Killzone liberation»**, **«Shellshock Nam 67»** y en **«Behind the Enemy Lines»** de la saga «Commandos».
- Puedes saber más en su página web: **http://www.gtoston.com/**

REFERENCIAS



1. **Kevin Johnstone**. Un amante de la cuadrícula e impresionante modelador de entornos: **kevinjohnstone.com**
2. Un artículo sobre diseño de niveles modulares en «The Elder Scrolls V: Skyrim»: **blog.joelburgess.com/2013/04/skyrims-modular-level-design-gdc-2013.html**
3. **UDK Modular Masterclass**, un DVD sobre creación de entornos modulares: **eat3d.com/udk_modular**
4. **CityEngine**, portal de diseños urbanos: **www.esri.com/software/cityengine**

zona micromanía



¡Bienvenidos al espacio de los que compartimos Micromanía! Participad y planteadnos cuestiones sobre la revista y la actualidad.

Este pasado mes, los debates sobre los lanzamientos más esperados, las nuevas gráficas y los títulos que nos traerá 2014 han animado la web. Os agradecemos mucho todas las aportaciones.

Lamentablemente, no todos los lectores han recibido el código del juego de descarga, «Men of War: Assault Squad» que regalábamos mediante el nuevo sistema y se han producido algunas incidencias. Queremos pediros disculpas por las molestias, pero hemos hecho ya infinidad de comprobaciones y el sistema ha funcionado correctamente. Este mes, irá mejor. Mientras tanto, hemos hecho lo posible para que nadie se quedase sin código, enviándolos individualmente, tan pronto como nos ha sido posible. Gracias por vuestra paciencia.

facebook.com/revistamicromania

ÍNDICE DE COMUNIDADES

EL JUEGO DEL MES

NEED FOR SPEED RIVALS



Cada nuevo capítulo de «Need For Speed» parece tenerlo todo hecho, pero después de entregas como la genial «Most Wanted», en Ghost o Criterion deben volverse algo locos buscando ofrecer novedades y superar al anterior. Esto implica riesgos y en «NFS Rivals» el titubeo a la hora de asumirlos ha dado lugar a errores: el bloqueo de los 30fps, que no soporte volantes y la inestabilidad de los servidores. En cambio, poder saltar del coche de la poli al del fugitivo y las pruebas de desafío han resultado ser grandes aciertos. Con todo ello, pese a que no es el mejor juego de la saga, «NFS Rivals» es un excelente juego de velocidad, avanzado, espectacular y adictivo.

EN FACEBOOK

facebook

Me gusta · Comentar · Compartir



Sebastián Tito Rodríguez: De nuevo un juego de Estrategia. En fin, [...] menos mal que la información es buena. ¡Saludos!
25 de noviembre a la(s) 18:22



Hoze Garzi Creo que por el precio tan competitivo de la revista, no se puede pedir más. [...] Por añadir algo más, diría que yo obviaría la Zona Digital e incluiría una sección de juegos indie.
25 de noviembre a la(s) 22:44



Telmo Fernández Ya que ahora no ofrecéis juegos en formato físico, ¿no sería mejor que dejaseis de ofrecer códigos de juegos y rebajaseis al menos 1€ el precio de la revista?
27 de noviembre a la(s) 11:44



Albert Bellera Vila Yo creo que el nuevo sistema ha sido un fracaso. Tendríais que buscar una solución para que todos los lectores puedan recibir su código de descarga sin pedirlo.
30 de noviembre a la(s) 20:10



Micromanía: Sebastián, con el juego de descarga os ofrecemos lo mejor de lo que podemos disponer, pero intentaremos variar. Con respecto a las sugerencias sobre secciones, Hoze y el precio de la revista, Telmo tomamos buena nota de todo. Albert, el sistema ha funcionado bien para una gran mayoría de lectores pero vamos a intentar corregir el proceso. ¡Gracias a todos!

MICROENCUESTA

¿QUÉ TE PARECEN LAS STEAM MACHINES?

Ahora que empiezan a descubrirse las primeras plataformas Steam Machines y que se aproxima la versión comercial definitiva de SteamOS ¿crees que serán una alternativa de futuro competitiva?

1. Parece que casi todas van a tener los mismos componentes que un PC y la misma compatibilidad, así que no creo que sean una plataforma nueva. El factor decisivo es el sistema operativo SteamOS y los servicios que ofrezca. ¡Ahí está la clave!
2. Son demasiadas plataformas en una configuración mucho más cerrada y poco flexible. No pueden competir con la versatilidad y potencia de un PC gaming y tampoco son compatibles con juegos exclusivos, como las consolas.
3. ¡Triunfarán seguro! Valve va a poner toda la carne en el asador con SteamOS y las máquinas son una pasada, con un equipamiento formidable a un precio mucho más competitivo que los equipos PC del mismo nivel.

No dejéis de participar eligiendo alguna de estas opciones o aportando las vuestras propias en nuestra página de **facebook** **http://www.facebook.com/revistamicromania**



ACTUALIDAD » «CABELA'S AFRICAN ADVENTURES»

DESAFÍO SALVAJE EN ÁFRICA

La compañía de artículos de caza Cabela produce una nueva entrega de su serie, que reproduce la caza con rigor.



«African Adventures» nos permite participar en una cacería por África en busca de los animales más peligrosos.



Podemos utilizar un vehículo todoterreno para explorar la selva y rastrear a nuestras presas.

Cabela se toma muy en serio los temas de caza y pesca, prácticas en las que basa su negocio como compañía. En cada título demuestra su empeño por reproducir la realidad con rigor y respeto a la naturaleza. Si bien de lo que se trata en sus juegos es de cazar animales, procura que el enfrentamiento tenga siempre cierta nivel equitativo, con desafíos realistas. El resultado suelen ser juegos que –dejando a un lado consideraciones morales sobre la caza– ofrecen desafíos de acción complejos y emocionantes.

Caza con historia

«Cabela's African Adventures» nos ofrece cinco entornos distintos que podemos explorar libremente y que nos proponen búsquedas secundarias, tesoros y hasta una historia completa relacionada con la cacería. Además de los depredadores de la fauna autóctona, cada entorno alberga un "animal jefe", una criatura de gran tamaño que deberemos cazar para dar el escenario por superado. Los animales jefe son un rinoceronte, un león, un leopardo, un búfalo cafre y un elefante africano.

Rastrea tu presa

Para ello, además de contar con una buena selección de armas y un árbol de habilidades que nos ayudan a mejorar a nuestro cazador también dispondremos de un vehículo todoterreno al que podremos subir cuando queramos y que nos permitirá recorrer los kilómetros hasta dar con la presa... O huir de ellas en caso de que nos veamos superados. Aunque si lo tuyo no es recorrer la selva en busca de un animal al que cazar, también existe un modo de galería de tiro para que puedas empezar a disparar directamente.

En fin, «African Adventures» es un título interesante y más divertido de lo que puede parecer a simple vista. Demuestra que un safari por África puede resultar igual de mortífero que una guerra contra seres alienígenas.

Puedes encontrar este juego en Steam por 29,99 € como descarga digital: **store.steampowered.com**

¡EXTRAS!

AVENTURA EN EL CARIBE

» COMPRAS » LIBRO DE ARTE «ACIV: BLACK FLAG»

La esfera de los libros, nos ofrece "El arte de Assassin's Creed IV: Black Flag", una obra que nos describe el ambiente en el que transcurre el último juego de la saga, la edad de oro de la piratería. Su autor nos ayuda a comprender el viaje emprendido por el protagonista, Edward Kenway.



esferalibros.com/libro/el-arte-de-assassin-s-creed-iv-black-flag/

BATMAN EN ACCIÓN

» COMPRAS » FIGURA «BATMAN»

Si quieres un buen recuerdo de tu paso por «Batman Arkham Origins», no te pierdas esta espectacular figura de acción de Batman, una de las más minuciosas y detalladas que hemos visto hasta ahora. Mide unos 15 centímetros y tiene múltiples articulaciones.

amazon.com/Batman-Unlimited-Arkham-Origins-Action/dp/B00FLKKC30

MODS EN DESCARGA

GUERRA DE PORTALES



"Cod4: Portal Mod" es un curioso mod para «Call of Duty 4: Modern Warfare» que combina los modos multijugador de este juego con los portales de la saga "Portal". En concreto, crea un arma de portales en cualquiera de los modos multijugador de "Cod4", de forma que cualquiera que coja el arma, podrá crear portales y utilizarlos durante los combates.

» **www.moddb.com/mods/cod4-portal-mod**

MEZCLA DE GÉNEROS



Algunos jugadores del juego de rol «Mass Effect 3» creen que el modo multijugador de este juego debería haber sido similar al de «Battlefield» o «Battlefront», así que, ni cortos ni perezosos, se han puesto manos a la obra y han diseñado un mod para «Battlefront 2» que recrea una batalla a gran escala entre los bandos de «Mass Effect», y que permite utilizar sus armas y vehículos.

» **www.moddb.com/mods/the-mass-effect-mod**

UN CAMBIO PROFUNDO



"Desolated - The Crying Fate" es un mod para «Doom 3» que cambia buena parte de las características del juego original hasta convertirlo en un título completamente distinto. El mod incluye una amplia variedad de escenarios, tres modos de juego distintos, su propio sistema monetario, nuevas armas y un argumento con escenas cinemáticas que narra la eterna lucha entre el bien y el mal.

» **www.moddb.com/mods/desolated-the-crying-fate**

ACTUALIDAD EXPANSIÓN «CONQUEST OF PARADISE» PARA «EUROPA UNIVERSALIS IV»

LA MODERNIDAD VISTA DESDE AMÉRICA

«Europa Universalis IV» recibe su primera expansión, «Conquest of Paradise», centrada en los pueblos americanos.

Tras unos cuantos paquetes de contenido menores, «Europa Universalis IV» se amplía con su primera expansión: «Conquest of Paradise». El paraíso al que se refiere el título es América. Ciertamente, el juego original por sí solo ya ofrece la posibilidad de explorar el continente americano, pero no con la profundidad de esta expansión.



En la conquista de América, España fue una de las naciones más importante, y el juego así lo refleja.

Reajuste de fuerzas

Así, por ejemplo, en el juego original, cuando decides jugar en el bando de los nativos, te encuentras con que los europeos tienen la ventaja de que, antes de pisar la nueva tierra, ya conocen la orografía y saben dónde están los recursos. «Conquest of Paradise» reproduce la situación real de incertidumbre que se encontraron los descubridores mediante la generación aleatoria del continente americano. Bueno, continente, o archipiélago, o lo que salga al azar.



La conquista se hace más difícil para los europeos. Los nativos siguen estando en inferioridad tecnológica, pero son los únicos que conocen el terreno.

Otro factor que desequilibra la balanza en el juego original a favor de los europeos es que su ritmo de evolución tecnológica es muy superio. Esto también cambia en la expansión, gracias a la introducción de mejoras que dan a los indígenas más probabilidades de repeler al invasor: tecnologías, edificios, ideas, opciones políticas, etc.

Rumbo a la libertad

Y, por mencionar un último cambio sustancial, en «Conquest of Paradise» la gestión de las colonias es más difícil, porque las más grandes son naciones propias, un estatus que las hace más duras de gobernar desde la distancia, y que las pone en el camino hacia la independencia. En definitiva, entre todas las novedades introducidas, casi se podría decir que esta expansión, que se pone a la venta en enero, transforma «Europa Universalis IV» en un «America Universalis». Más información: **www.paradoxplaza.com**

¡SIGUE JUGANDO!

MÁS BATALLAS PARA «COMPANY OF HEROES 2»



Después de la importante actualización Turning Point, «Company of Heroes 2» recibe el DLC «Victory at Stalingrad». Consiste en nuevas operaciones sobre el terreno: el escenario cooperativo La Pinza de Kalach, dos desafíos en solitario llamados Asalto en Tatsinskaya y Defensa del Puente, y tres batallas contra la IA, de las cuales Victoria en Stalingrado se juega en cooperativo, mientras que Tormenta de Invierno y Resistencia en Estalingrado son para medirse frente a la IA. Este DLC está disponible en Steam por 7,99 €.

UN MUNDO MÁS GRANDE EN «RISE OF VENICE»



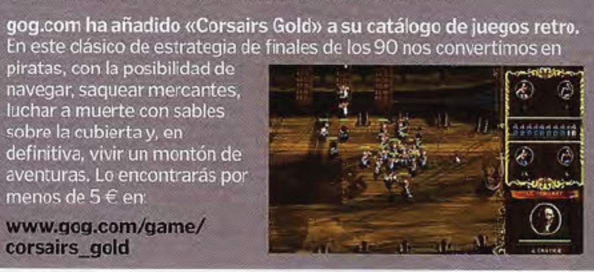
«Rise of Venice», el simulador de comercio de Kalypso, acaba de recibir su primera expansión. Se titula «Beyond the Sea», y su principal característica es la ampliación de las rutas comerciales a Francia y Portugal, añadiendo así 13 ciudades nuevas con las que hacer transacciones. En términos geográficos, supone una ampliación del mapa en un 50% aproximadamente. Aparte, se introducen otras novedades, como un mayor peso de las familias, y se añade la nao, el tipo de navío con el que Critobal Colón descubrió América. Cuesta 19,99 € en Steam.

¡EXTRAS!

AVENTURAS RETRO EN ALTA MAR

ACTUALIDAD REEDICIÓN DE «CORSAIRS GOLD»

gog.com ha añadido «Corsairs Gold» a su catálogo de juegos retro. En este clásico de estrategia de finales de los 90 nos convertimos en piratas, con la posibilidad de navegar, saquear mercantes, luchar a muerte con sables sobre la cubierta y, en definitiva, vivir un montón de aventuras. Lo encontrarás por menos de 5 € en:



www.gog.com/game/corsairs_gold

ALÍSTATE EN LA ESCUELA DE BATALLA

COMPRAS JUEGO DE MESA "EL JUEGO DE ENDER"

Los fans de "El Juego de Ender" nos hemos quedado con las ganas de que la película viniera acompañada de un buen videojuego. Pero ha salido un juego de mesa que tiene su interés para los amantes de la estrategia. El desafío está ambientado en la Escuela de Batalla y es para dos jugadores: uno controla a Ender Wiggin y su escuadra Dragón, mientras que el otro asume el papel de Bonzo Madrid al frente de la escuadra Salamandra. Lo encontrarás de importación, y en inglés, por unos 25 € en portales como Amazon o Muevecubos.



ACTUALIDAD «WAR THUNDER»

COMBATES AÉREOS ONLINE, MENOS ARCADE

Nos hemos colado en el espacio aéreo de los MMO para traernos este free2play de batallas aéreas. ¿Adivinas por qué?


«War Thunder» ofrece modos individuales, objetivos de misión, y cabinas virtuales inmersivas.

Tal vez no estés deacuerdo en que el juego de Gaijin, «War Thunder», ocupe esta sección. Pero aunque «War Thunder» no sea un simulador, sí es una alternativa, por su realismo al más arcade -y también genial- «World of Warplanes» de Wargaming (que llevamos en Review).

Misiones y no batallas

Aunque ambos juegos parten de un planteamiento similar -F2P, batallas online masivas, una carrera tecnológica que explorar, SGM, etc.- Pero «War Thunder» se distingue porque las batallas, tienen objetivos de misión y unas condiciones de victoria más complejas. Además, los cazas de «War Thunder» recrean los cockpits de cada aeronave -cosa que el juego de Wargaming no hace-, resultando un juego, opcionalmente, más inmersivo. Pero sobre todo, es que en «War Thunder» tiene una campaña dinámica y misiones individuales. Pruébalo porque puede que te enganches. Lo tienes en **warthunder.com**


A nivel técnico está muy a la par con «World of Warplanes». ¡Difícil elegir!

REPOSTAJE EN VUELO
DCS WWII: EUROPE 1944



El proyecto liderado por Oleg Maddox -creador de IL2- ha alcanzado, por fin, su objetivo de financiación en Kickstarter. «WWII Europe» estará basado en el entorno "DCS World". Es una gran noticia. El objetivo, ahora, es ampliar el proyecto con la incorporación del Messerschmitt Me.262A, primer caza a reacción operativo del mundo. «DCS WWII: Europe 1944» promete una simulación muy detallada.

www.kickstarter.com/projects/508681281/dcs-wwii-europe-1944



ACTUALIDAD LANZAMIENTOS «BROKEN SWORD THE SERPENT'S CURSE»

OTRA VEZ EN LA BRECHA

Gracias al crowdfunding ya está disponible «Broken Sword The Serpent's Curse», la quinta entrega de la legendaria serie.

Bendito KickStarter. Gracias a este servicio de patrocinio a través de los fans, algunos de los mejores genios de la aventura han vuelto a crear juegos: Al Lowe, Ron Gilbert, Jane Jensen... Y también Charles Cecil, el creador de la saga «Broken Sword» allá por los primeros 90.


Un nuevo asesinato, un nuevo enigma de la historia por resolver. ¿Te apuntas?

Érase una vez en España...

«Broken Sword The Serpent's Curse» comienza en la Guerra Civil Española, y a partir de ahí nos devuelve al presente a través de un asesinato en una galería de arte. Una vez más, George Stobbart y la periodista Nico Collard tendrá que resolver un misterio asociado a un valioso cuadro.

Esta quinta entrega sigue la filosofía de la serie, con gráficos 2D dibujados a mano por artistas de Disney y Aardman Studios, y la clásica jugabilidad basada en las conversaciones y uso de objetos. Descárgala en español en Steam o GoG. Más información aquí: **revolution.co.uk/games/bs5/**

JUEGA GRATIS
RATONES Y CONEJOS



Manteniendo el estilo de la trilogía de «Deponia», Daedalic vuelve a la carga con «Knight of the Rabbit», un homenaje a los cuentos de fantasía con un estupendo diseño artístico.

rabbit.daedalic.de/en/

ALIMENTA A LA PROLE



Tener que sacar adelante a un montón de hijos hambrientos no es fácil. Y menos si eres «Monty, el Dragón de Komodo». ¡Échale una mano!

www.adventuregamestudio.co.uk/site/games/game/1730/

ACTUALIDAD / DESCARGAS «PATH OF EXILE»

EL HACK & SLASH MÁS OSCURO ES FREE2PLAY

Desde finales de octubre, «Path of Exile» ha conseguido superar los 4 millones de usuarios registrados. ¡Un fenómeno!

Si eres jugador de «Diablo III» puede que permanezcas impaciente ante la próxima expansión «Reaper of Souls» y que pases de todo lo demás. Y lo entendemos, pues su pinta es estupenda. Pero el juego de Blizzard no es lo único que te cautiva, o no viste en su última entrega satisfechas todas tus expectativas, ya va siendo hora de que te fijes en otros mundos. Nosotros te recomendamos que le eches un vistazo, si aún no lo has hecho a «Path of Exile» de Grinding Gear Games.

Es un JDR hack & slash ambientado en la fantasía oscura Wraeclast, con siete personajes diferentes, un sistema de progresión basado la colección de gemas de poder. Sí, es un free2play –que no un MMO– y sí, es un "clon" de «Diablo», pero no uno cualquiera. Si no el juego que, tal vez, hubieses querido que fuese «Diablo III». Sí. isí, que va en serio, eh!

¡Éxito descomunal!

Bueno, si no quieres tomarnos en serio, no lo hagas, pero lo que no podrás ignorar es que «Path of Exile» está arrasando. ¡Casi 30.000 jugadores lo disfrutan cada día! Los ingredientes principales son los clásicos –tópicos incluso–, pero el juego sí cambia un poco la receta. «Path of Exile» tiene mazmorras, hordas de enemigos que masacrar con magia y espada y siete héroes cuyas habilidades de combate puedes definir a tu gusto. Es en el amplio margen de personalización de tus héroes, donde el juego más se diferencia de los demás. Esto es un arma de doble filo porque si no sigues un camino coherente, lo pagarás caro frente a los jefes de final de fase. Lo tienes en **pathofexile.com**



El modo cooperativo es una de las modalidades más divertidas. Además, se trata de un verdadero Free2Play. Los micropagos están bastante moderados.



La ambientación oscura es una de las señas de indentidad de «Path of Exile».



¡EXTRAS!

¡KIT PARA LOS FANS DE GERALT!

DESCARGAS KIT DE FANS «THE WITCHER»

¿Alucinas con cada pantalla, render o vídeo de la próxima entrega de «The Witcher»? Si eres un incondicional de la saga de Geralt de Rivia descárgate el fan kit que CD Projekt ha lanzado hace pocas semanas. Hay elementos gráficos de las tres entregas de la saga. Por supuesto, es gratuito.

http://bit.ly/1dDOq7k



VISTE A LO SKYRIM

COMPRAS «THE ELDER SCROLLS ONLINE»

La tienda online de Bethesda ha puesto a la venta nuevos complementos de cuero inspirados en «The Elder Scrolls». Se están agotando rápidamente, así que si quieres llevar contigo un recuerdo de tu mundo de rol favorito tendrás que darte prisa. Según el artículo, los precios van de 10 a 162 $ y hay buenas ofertas.

store.bethsoft.com

PROYECTOS KICKSTARTER

LORDS OF XULIMA



El estudio madrileño Numantian Games da el salto a Kickstarter para lanzar este JDR con perspectiva isométrica. Está basado en una mecánica por turnos, en un universo de magia y espada. «Lords of Xulima» promete ofrecer desafíos de rol clásico, con un canónico sistema de juego que homenajea al rol de la vieja escuela, pero con una jugabilidad ágil y una realización técnica actual.

www.kickstarter.com (Lords of Xulima)

DEATHFIRE: RUINS OF NETHERMORE



Este proyecto está encabezado por Guido Henkel, productor de «Planescape: Torment». Se trata de un juego de rol basado en el combate por turnos para grupos, en un escenario de fantasía medieval. Está pensado para el juego individual –aunque lleves varios personajes– y pretende distanciarse de los típicos "clones" aportando un elenco de elaborados personajes y una narración profunda.

www.kickstarter.com (Deathfire: Ruins of Nethermore)

GRAYWALKERS: PURGATORY RPG



«Graywalker»s es el proyecto de una serie de juegos de rol, estrategia y táctica por turnos. Ambientado en un mundo sobrenatural postapocalíptico. Un evento llamado "La Ruptura" ha provocado que Cielo, Infierno y Tierra se fusionen. Su mecánica está inspirada en clásicos de los turnos como «X-COM» y «Fallout».

www.kickstarter.com (Graywalkers Purgatory)

DESCARGAS «SNOW»

¿JUEGAS DE INVIERNO?

¿Todavía no te has estrenado en una pista de esquí? Quizá quieras dejar que los suecos te enseñen como se desciende.

Con el título «SNOW», nos llega un proyecto en desarrollo de un estudio sueco que ofrece a los jugadores un acceso anticipado para que, si quieren, puedan enviar sus opiniones sobre el contenido y lo que debe o no mejorarse.

Pese a encontrarse en fase alfa, el juego permite a los jugadores explorar libremente un enorme entorno montañoso que ha sido recreado con gran espectacularidad, e incluye todos los movimientos que se nos ocurran en el deporte auténtico. Podemos elegir la indumentaria, los esquís que nos parezcan más apropiados y la zona de la montaña por la que queremos deslizarnos. Y hasta se ha incluido un circuito con varias pruebas a superar que cuenta con su propia recompensa, aunque para acceder a él sea necesario adquirir la suscripción más cara.



El acceso anticipado cuesta 13,99€, pero tal vez encuentres «SNOW» interesante dada la época en la que nos encontramos y la escasez de títulos sobre el esquí. Lo encontrarás en: **store.steampowered.com**

Aunque aún se encuentra en fase de desarrollo, «SNOW» ya establece diferentes categorías para acceder al juego (Alpha, Tester, Founder) y hasta contenido adicional de personalización.

MODS EN DESCARGA

NUEVA PUBLICIDAD



¿Quieres mejorar el realismo de tus partidos en «FIFA 14»? No te pierdas el parche "UCL Adboards 13-14". Con él, podrás añadir vallas publicitarias auténticas reales.

www.fifa-infinity.com/fifa-14-2/ucl-adboards-13-14/

CON BUENA MANO



Para que no se diga que tus porteros de «PES 2014» no van a la moda traemos un parche que permite elegir entre 39 modelos, todos de marcas conocida.

www.pesoccerworld.com (Guantes Pack PES 2014)

VELOCIDAD

DESCARGAS «REAL WORLD RACING»

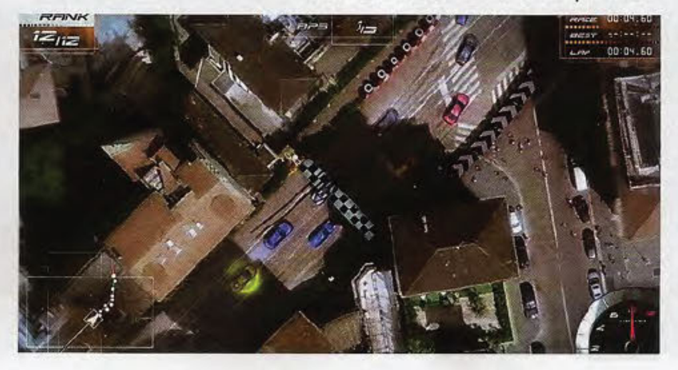
CARRERAS DESDE EL AIRE



Los estudios Playstos han lanzado ya su llamativo juego de carreras de perspectiva cenital, a partir de imágenes aéreas.

Los escenarios están recreados a partir de fotográficas aéreas de alta resolución con mejoras en la geometría 3D, para reproducir detalles, iluminación y efectos climáticos.

En la última comparativa de juegos de velocidad que solemos hacer de vez en cuando, mencionamos ya «Real World Racing» en el apartado de "Juegos para el Futuro"... ¿Lo recuerdas? El caso es que lo seleccionamos porque la propuesta del estudio indie italiano Playstos nos pareció atrevida y original: usar imágenes aéreas reales de entornos urbanos para que sirvieran de circuitos.



Ahora por fin, «Real World Racing» está disponible y la demo no nos ha decepcionado, en absoluto. Se trata de un juego de velocidad arcade, con vertiginosas carreras sobre escenarios reales de ciudades como Londres, París, Berlín, Roma... Pero al mismo tiempo, utiliza una física compleja que eleva la sensación de realismo y favorece la rivalidad en los modos de competición online, con hasta 16 jugadores. Está disponible por 13,99 € en Steam pero antes descárgate la demo desde: **www.realworldracing.com**

VELOCIDAD EN LA RED

TEMPORADA DTM 2013



SimBin ha lanzado el juego «DTM Experience» que reproduce la temporada de DTM 2013. El juego incluye todos los coches, pilotos y circuitos reales que están presentes en la competición, permitiéndote disputar una temporada al completo. Si estás interesado en competir en la DTM te recomendamos que reserves el juego antes del 31 de Marzo 2014. Así recibirás, en su día, una actualización gratuita a «DTM Experience 2014». Está disponible por 39,95 € como descarga digital.

www.simbin.com



ACTUALIDAD » «DRAGON'S PROPHET»

ROL DE FANTASÍA MEDIEVAL A LOMOS DE UN DRAGÓN

El nuevo juego de rol masivo de los creadores de «Runes of Magic» está centrado en entrenar dragones y luchar con ellos.



De los tres tipos de dragones sólo podemos entrenar a los normales. Los eternos y los legendarios son por su historia indómitos.

El desarrollo de los seis dragones que podemos tener es tan complejo como el de nuestro personaje.

Los creadores de «Runes of Magic», Runewaker Entertainment, vuelven a la carga con un nuevo MMO: «Dragon's Prophet». Se trata de un juego de rol masivo ambientado en un mundo de fantasía, en el que los dragones son parte de la mecánica de juego.

Criador de dragones

La odisea, como siempre, comienza creando un personaje. En «Dragon's Prophet» hay cuatro clases: los guardianes, que cumplen las funciones de tanques gracias a su poderío físico y a su capacidad para usar escudos; los rangers, que están especializados en atacar a distancia con arcos; los oráculos, que utilizan sus poderes sobrenaturales para curar al resto del grupo; y los hechiceros, que también radican su poder en la magia, pero en una vertiente ofensiva.

Lo particular de «Dragon's Prophet» está en los dragones. Podemos capturarlos de su entorno salvaje y entrenarlos para convertirlos en una extensión de nuestro personaje. No en vano, este es un juego en el que no hay opción de dejar a un lado el asunto de las monturas, porque a lomos de dragones es como se explora y se combate a menudo. Durante la partida sólo puedes ir acompañado de una de estas bestias mitológicas, pero puedes tener varias en reserva en una guarida.

Entre los puntos negativos de «Dragon's Prophet» hay que señalar dos. El primero es que su aspecto luce bastante anticuado. Y el segundo es que todavía no está traducido al español, aunque está previsto que se lance un cliente en nuestro idioma. Si quieres probarlo, es free2play con micropagos, igual que «Runes of Magic». Lo encontrarás en: **www.dragonspropheteurope.com**

EL PERSONAJE



OPTIMUSKILLER

Me encontrarás en el mundo futurista de «Warframe». Como buen gamer que soy, juego en PC, y estoy deseando que se lance la versión de PlayStation 4 para darles una lección a los consoleros gracias a la conectividad cross-platform que han prometido los de Digital Extremes.

Soy un Tenno fiel al warframe Excalibur. Para mí tiene dos ventajas. La primera es que se trata de una armadura equilibrada, apta para casi cualquier misión. Y la segunda es que, al ser un warframe desbloquable al principio, muchos se piensan al verte que eres un novato, y ése es un engaño del que me aprovecho en las nuevas salas PvP.

No tengo un arma favorita, porque creo que la herramienta debe elegirse en función de la tarea. Así, tan pronto me lío a tiros con la escopeta Hek, como me da por afeitar cuellos con la lanzacuchillas Miter.

Actualmente estoy inmerso en la campaña de misiones de Urano. Es para niveles a partir del 42, y las cosas empiezan a ponerse difíciles. Me gustaría ver aquí a los que dicen que los shooters PvE son un paseo militar.

¡EXTRAS!

APLICACIÓN OFICIAL DE «FINAL FANTASY XIV»

DESCARGAS » APLICACIÓN «LIBRA EORZEA»

«Final Fantasy XIV: A Realm Reborn» ha estrenado su app oficial para smartphones y tablets, compatible con sistemas iOS y Android 2.3 en adelante. «Libra Eorzea», que así se llama, es gratuita pero no está traducida a nuestro idioma. A pesar de este defecto, que comparte con el juego, conviene tenerla de todos modos, porque es un complemento útil para estar siempre informado de lo que hacen tus compañeros de aventuras.

La encontrarás en: **Google Play y App Store**



DESCUBRE LOS SECRETOS DE VENECIA

ACTUALIDAD » PARCHE «THE VENETIAN AGENDA» PARA «THE SECRET WORLD»

«The Secret World», el MMO de Funcom ambientado en un mundo fantástico postapocalíptico, sigue con su altísimo ritmo de actualizaciones. La última en llegar ha sido «The Venetian Agenda», que es la octava, ya. El contenido jugable añadido se centra en la exploración de los misterios de Venecia, donde hay una sala que permite jugar al nuevo modo Escenarios, entrenamientos virtuales. Aparte, se ha cambiado el sistema de habilidades.



www.thesecretworld.com/news/issue_8_the_venetian_agenda_is_live



Date un capricho

Sí, hemos oído hablar del espíritu navideño, de que es mejor dar que recibir y de todas esas cosas, pero, ahora que no nos ve nadie, que levante la mano el que no se haya hecho algún regalito a sí mismo alguna vez... ¡Huy, que pocas manos vemos!

Resulta curioso que incluso entre los usuarios de videojuegos mas veteranos, acostumbrados a pagar 50€, 60€ o incluso más por un nuevo lanzamiento, haya muchos que se lleven las manos a la cabeza cuando ven un juego de smartphone que vale más de 0,99€ (y no digamos ya entre los jugadores "casuales"). Y es cierto que entre los centenares y centenares de "apps" que aparecen en el mercado cada semana, abundan los fiascos y las "chapuzas", pero si rebuscas un poco en las tiendas de cada sistema, no es difícil encontrar joyas que por calidad, originalidad y volumen de contenido rivalizan (y a veces superan) a los propios juegos de PC o consola, y que con un precio de 5€, 10€ o más resultan verdaderas "gangas". Hoy os traemos algunos de los mejores juegos de los últimos meses, muchos con un precio ciertamente superior a lo que es la media en las tiendas de "apps", pero que suponen una fantástica inversión en términos de entretenimiento y diversión. Míralos, piénsatelo y, aprovechando las fechas navideñas, date un capricho y hazte con uno... ¡o con todos! Al final, verás cómo te merece la pena el gasto.

THE WOLF AMONG US iOS



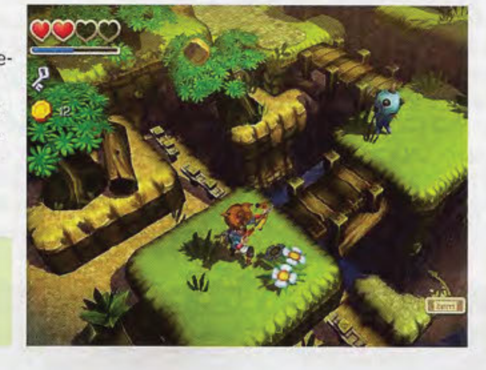
Como la mayoría de los juegos de TellTale, «The Wolf Among Us» es una aventura que combina un excelente diseño gráfico, con una gran jugabilidad y, sobre todo, un argumento apasionante. En este caso es una historia basada en el célebre cómic "Fábulas" (si no lo conoces, no sabes lo que te estás perdiendo), cuya idea es que los personajes de los cuentos tradicionales se han tenido que trasladar a Nueva York. Tú eres Bigby Wolf, el Lobo Feroz reconvertido en defensor de la ley y debes investigar un misterioso asesinato. Es sólo el primero de una serie de varios capítulos.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal)
- **PVP:** 4,49€
- **Tamaño:** 635MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** TellTale Games
- **Web:** *www.telltalegames.com/thewolfamongus/*

OCEANHORN iOS

No hace falta ser un experto en videjouegos para darse cuenta del parecido más que evidente entre «Oceanhorn» y la célebre saga de Nintendo «Zelda». Lo bueno, lo que hace que recomendemos este juego en vez de incluirlo en la lista de "copias baratas" es que no sólo toma elementos de la mencionada serie, sino que los combina con otros propios, y, además, los pone al servicio de un argumento original y entretenido. Si buscas aventuras, exploración, combates, magia, puzzles, plataformas, etc. no busques más; todo eso y más lo tienes en «Oceanhorn».

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal)
- **PVP:** 7,99€
- **Tamaño:** 170MB
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Cía:** FDG Mobile Games
- **Web:** *oceanhorn.blogspot.com.es*



TRANSPORT TYCOON iOS



Si eres un veterano de los juegos de PC seguro que conoces el clásico «Transport Tycoon», un simulador en el que tomas el control de una empresa de transportes y debes hacer fortuna llevando mercancías y pasajeros de un lugar a otro de un extenso mapa mediante trenes, camiones, autobuses, barcos, aviones... Esta nueva versión para iOS es bastante fiel al original, lo que tiene no poco mérito, y aunque es cierto que le faltan algunos aspectos de aquél, poder jugar a un simulador de este nivel en un dispositivo portátil es un lujazo.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal) / Android
- **PVP:** 5,99€ / 5,99€
- **Tamaño:** 125MB / 135MB
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Cía:** 3lx Limited
- **Web:** *www.transporttycoon.com*

CONTINUACIONES QUE MERECEN LA PENA



Como en cualquier medio en el que un producto tiene éxito (cine, televisión, libros), por supuesto, juegos) las continuaciones están a la orden del día en las tiendas de apps. Algunas, es inevitable, son simples excusas para estirar un éxito y "sacarle" todo el dinero posible, pero en otros muchos casos, una nueva entrega de una serie supone más diversión, más contenidos y nuevas aventuras, y por esas sí que merece volver a pagar su precio. Recientemente hemos tenido casos como los de «Sid Meier's Ace Patrol Pacific Skies» (que además destaca porque cambia el formato "freemium" del original por un único pago de 4,49 euros), «Infinity Blade III» o «Rayman Fiesta Run», juegazos todos ellos que no sólo igualan sino que incluso superan a sus respectivos originales. Si te gustaron aquellos, ¡no te pierdas estos!



ÚLTIMAS NOVEDADES

SKULLS OF THE SHOGUN iOS

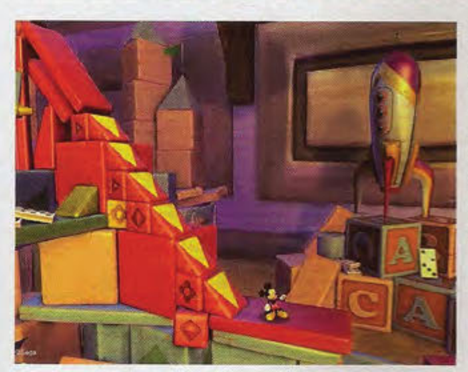
Uno de los inconvenientes a los que se enfrentan los aficionados a la estrategia es que en los dispositivos portátiles la profundidad y la jugabilidad a menudo están reñidas con la presentación. Vamos, que con frecuencia si el juego es bueno es "feo", y si es bonito es demasiado "ligero". «Skulls of the Shogun» es una excepción a esta regla no escrita y es que combina una jugabilidad variada y muy interesante, con un sistema de juego por turnos y una IA realmente desafiantes, una producción de primera, gráficos muy divertidos y una estupenda banda sonora. ¿Te parece una buena combinación? ¡A nosotros sí!

FICHA TÉCNICA

- **Sistemas:** iOS (Universal)
- **PVP:** 4,49€
- **Tamaño:** 206MB
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Cía:** 17-BIT
- **Web:** *skullsoftheshogun.com*



CASTLE OF ILLUSION STARRING MICKEY MOUSE iOS



Aunque es cierto que a menudo los desarrolladores "tiran" de personajes y franquicias famosas simplemente para aumentar el atractivo de un juego, éste no es ni mucho menos el caso de «Castle of Illusion», una nueva versión de un título clásico de la consola Mega Drive de 1990, protagonizado por Mickey Mouse, completamente puesto al día con un nuevo acabado gráfico pero con la misma jugabilidad que lo convirtió en un éxito hace más de 20 años. Si te gustan los juegos de plataformas, éste es una apuesta segura.

FICHA TÉCNICA

- **Sistemas:** iOS (Universal)
- **PVP:** 8,99€
- **Tamaño:** 481MB
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Cía:** Walt Disney
- **Web:** *www.disney.es/juegos-disney/*

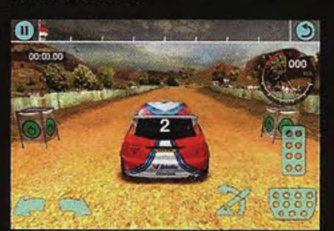
Warhammer 40.000 a montones

Además de la recién aparecida versión para iOS de «Sapce Hulk» y del anunciado juego de cartas «Space Wolf», acaba de confirmarse un tercer título basado en el apasionante universo de Warhammer 40K. Se trata «Storm of Vengeance», un "lane defence" que se lanzará para iOS y Android a principios del año que viene.



Colin McRae para Android

La compañía Thumbstar, en colaboración con Codemasters, ha confirmado que está desarrollando una versión para Android del juego «Colin McRae Rally», aparecido para iOS este verano.



Juego de... iOS

Los rumores han resultado ser ciertos: TellTale ha confirmado que está desarrollando un juego basado en la célebre serie «Juego de Tronos», que aparecerá en 2014 para diferentes plataformas entre las que por supuesto se espera que figuren los dispositivos móviles.

Skull Legends

Si te gustan los juegos de "tower defence" no dejes de probar el recién aparecido «Skull Legends», un original juego que combina los elementos principales de este género con la acción en primera persona, ya que te permite equipar un arco o una ballesta y abrir fuego directamente contra tus enemigos.





LA NUEVA GENERACIÓN DE JUEGOS ARRANCA AQUÍ

LOS JUEGOS

Si la cosecha de 2013 para PC se puede calificar de excelente, una añada que realmente tiene algunos ejemplos que se calificarán de clásicos en el futuro, lo que viene en 2014 va a romper moldes...

Mundos abiertos, rol, acción, simulación, juegos online, sagas clásicas renacidas... 2014 está ya aquí y se perfila como uno de los años más interesantes que podamos imaginar para los juegos en PC. Curiosamente, también por influencia de las nuevas consolas, cada vez más parecidas a un ordenador en su arquitectura, lo que implica una mayor facilidad de desarrollo en juegos multiplataforma para los estudios.

En estas páginas hemos querido hacer una selección de algunos de los juegos más destacados para los próximos meses, de modo que no te pierdas ninguno de los grandes títulos que, desde la perspectiva de Micromanía, deben aparecer en toda gran colección. Es posible que eches de menos alguno, como los títulos de Blizzard. No, nos hemos olvidado de ellos, pero dado que 2014, amén de un año de grandes juegos se perfila como un "año Blizzard", hemos querido dedicarle un espacio aparte a los proyectos de la compañía americana, portada incluida.

Nuevos mundos

Lo mejor de muchos de los juegos de 2014 no es que sean continuaciones de sagas consagradas llevadas al máximo esplendor, sino cómo pretenden desarrollar y evolucionar esos conceptos ya conocidos, ofreciendo nuevas perspectivas de jugabilidad, interacción y realismo. ¿Es esto la nueva generación, más allá de la calidad gráfica? En muchos casos de los que van a encontrar en las próximas páginas, estamos seguros de que es así. Y si no, se le parece mucho. Ahí están nombres como «The Witcher 3 Wild Hunt», «Los Sims 4», «Titanfall», «The Division», «Dragon Age Inquisition»... por mencionar sólo algunos de ellos. Otros prefieren apostar por fórmulas conocidas mejorándolas técnicamente, como «Wolfenstein The New Order». Sea como fuere, lo quye es seguro, viendo esta selección de títulos, es que 2014 se presenta como un año fantástico en que vamos a disfrutar más que nunca de nuestra afición favorita. Prepara tu disco duro, ve ahorrando todo lo que puedas y empieza a apuntar nombres para tu colección. Te van a faltar horas para disfrutar de todos ellos. **A.C.G.**

DEL 2014

RUMORES

Además de los juegos ya confirmados para los próximos 12 meses, hay otros nombres que no han parado de circular por los mentideros de Internet. Incluso pese a los bulos conocidos. ¿Llegaremos a verlos?



FALLOUT 4. La confirmación de una pesada broma de un graciosillo con una web falsa sobre «Fallout 4» no implica que Bethesda no pueda estar trabajando, realmente, en una nueva entrega de la mítica serie. De hecho, ni confirman ni desmienten. Puede ser que nuestros deseos se impongan a la realidad, pero un «Fallout 4», al menos anunciado, podría ser una posibilidad.



GTA V. Todos los jugadores de PC sabemos que, antes o después, acabará apareciendo en 2014. Pero Rockstar, en su línea, no dice nada oficialmente. Los rumores llevan meses en circulación. Y si una saga como ésta, que nació en PC, ha de tener un nuevo anuncio en 2014, más que un DLC para las versiones de consola será su lanzamiento para compatibles. Seguro.



MASS EFFECT 4. Aquí hay pocos rumores. El desarrollo de «Mass Effect 4» es conocido y oficial, pero lo que no se conoce es su fecha de lanzamiento. Es más que probable que sea en algún momento de 2014, pero no es seguro. De lo que estamos convencidos es de que la nueva entrega de la saga, sin Shepard, se presentará a lo largo del próximo año.



THE WITCHER 3 WILD HUNT

Sin duda, es nuestro juego preferido de todos los que han de venir en 2014. Así de claro. Y es que, como fans declarados de Geralt de Rivia y de Sapkowsky, y de todo lo que ha hecho CD Projekt RED con la saga «The Witcher», estamos seguros de que «Wild Hunt» va a romper moldes. El mundo abierto de juego, el nuevio motor gráfico, la renovación del estilo de combate, el uso de las señales, la persistencia de las consecuencias a largo plazo de tus actos y, sobre todo, que no existe el bien ni el mal. Es, simplemente, rol.



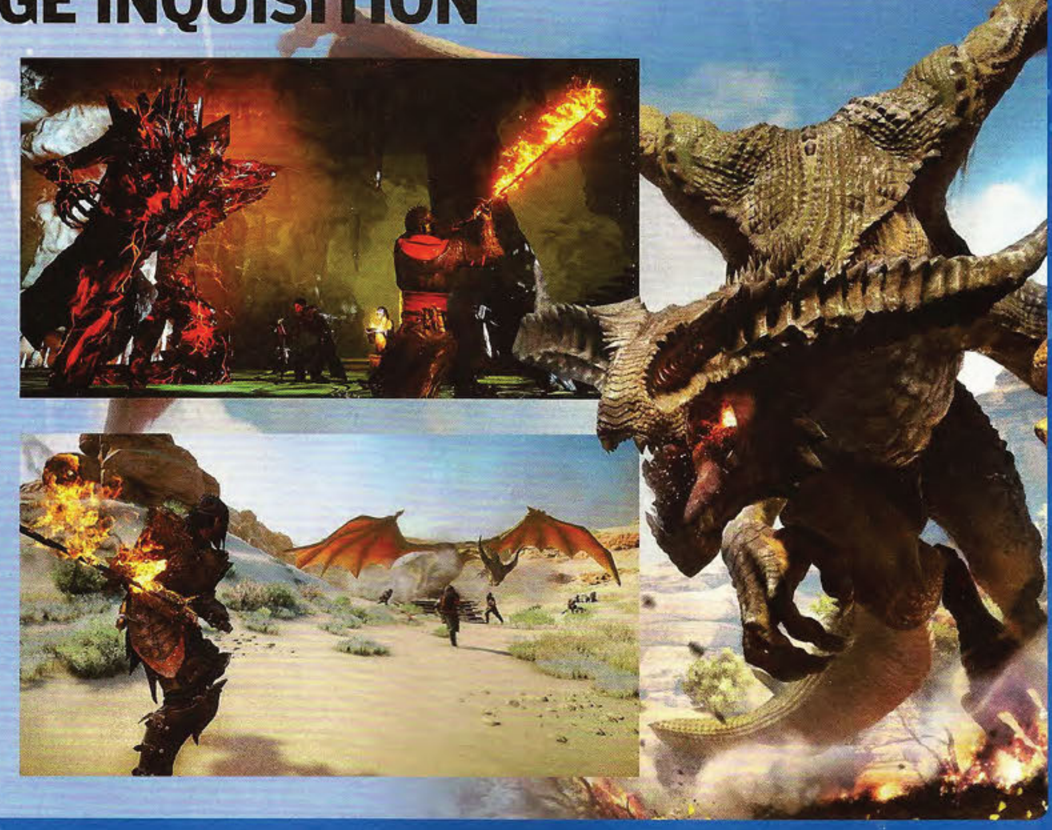


INFOMANÍA

- Género: **Rol/Acción**
- Estudios/Compañía: **CD Projekt RED/Namco Bandai**
- Fecha prevista: **Otoño 2014**
- **www.thewitcher.com**

DRAGON AGE INQUISITION

El universo de «Dragon Age» vuelve a sus orígenes en cuanto a diseño y jugabilidad, combinando mucho de los que dió forma a «Dragon Age Origins» con la tecnología gráfica más espectacular del momento "made in DICE". Sí, «Inquisition» te presentará una nueva trama, nuevas áreas de juego, de enorme tamaño y con estilo de mundo abierto, aunque el juego, en realidad, no será tal. Eso sí, la innovación en la IA y el combate será clave. Y regresarán personajes míticos, como Morrigan, pero en un rol muy distinto...



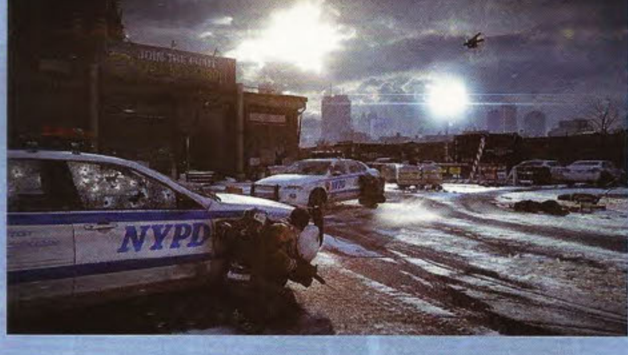
INFOMANÍA

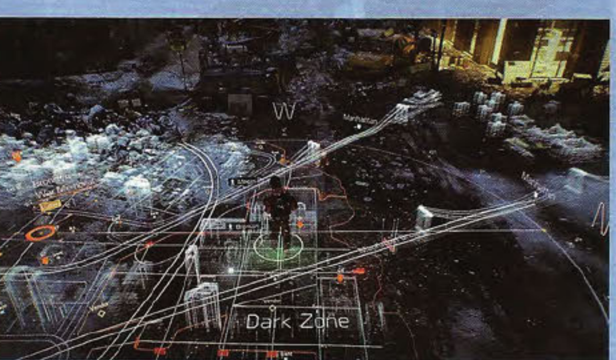
- Género: **Rol/Acción**
- Estudios/Compañía: **BioWare/Electronic Arts**
- Fecha prevista: **Otoño 2014**
- **www.dragonage.com/es_ES**



THE DIVISION

Lo del futuro postapocalíptico es ya un lugar común en el desarrollo de guiones para juegos. En el caso de «The Division», se trata de una pandemia en Nueva York, como representación de un mundo colapsado, en el que la ciudad se presenta como un mundo abierto y en el que el rol y la acción multijugador definen su esencia. Se trata, además, de una representación realista del entorno apoyada por un nuevo motor gráfico, Snowdrop Engine, capaz de ofrecer algunos escenarios absolutamente espectaculares.



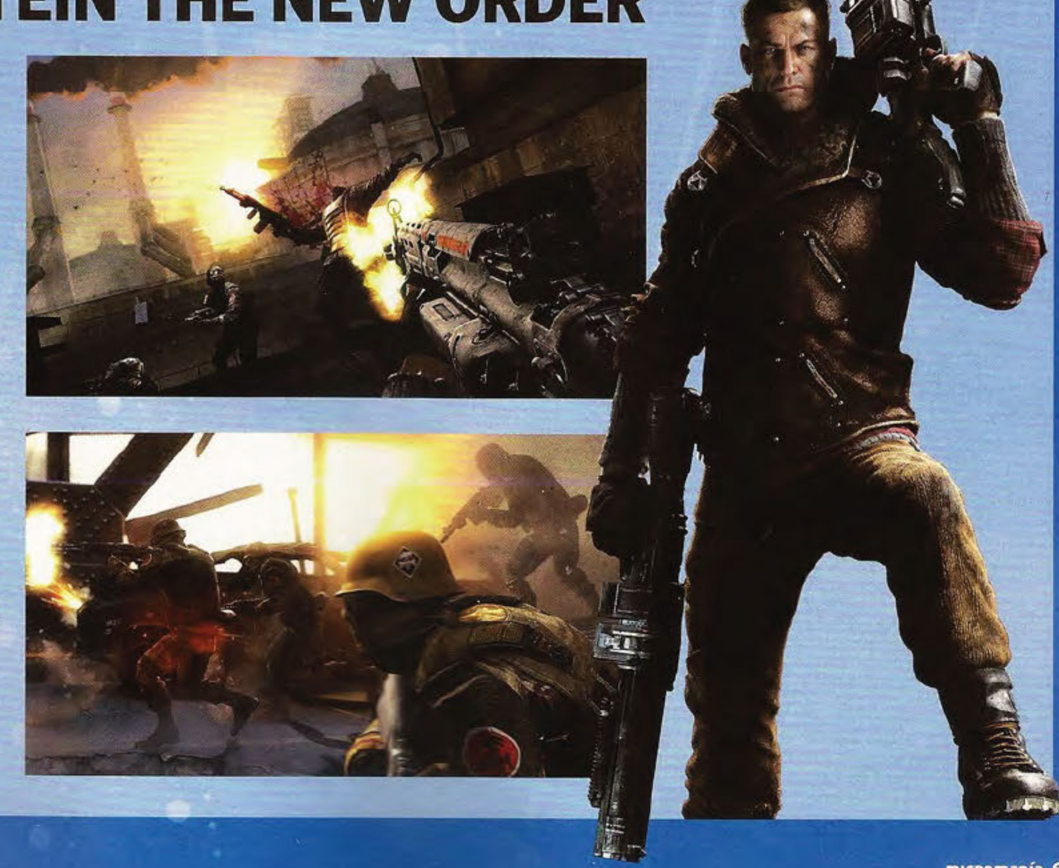


INFOMANÍA

- Género: **Rol/Acción**
- Estudios/Compañía: **Massive Ent./Ubisoft**
- Fecha prevista: **Por confirmar**
- **tomclancy-thedivision.ubi.com/game/es-ES/home/index.aspx**

WOLFENSTEIN THE NEW ORDER

La vuelta de B.J. Blazkowicz es obligada en el regreso de «Wolfenstein», pero lo bueno de la vuelta de tuerca que MachineGames le da en «The New Order» a la guerra contra los nazis coloca al protagonista en un universo en que el Reich ya ha vencido. Son los años 60 y Europa está conquistada, pero B.J. no se resigna a esta situación y luchará para que los nazis sean aniquilados de una vez por todas. La tecnología bélica se convertirá en tu aliada en un juego que apuesta decididamente por la campaña individual. ¡Queremos jugarlo ya!



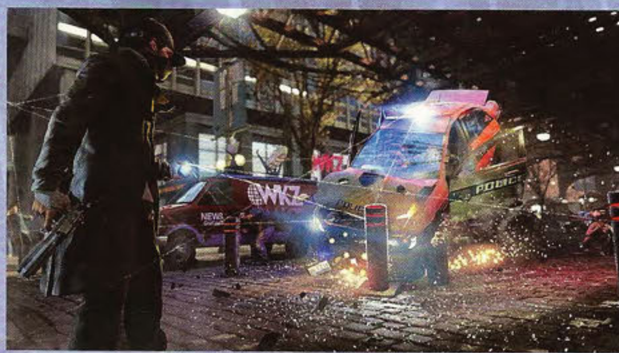
INFOMANÍA

- Género: **Acción**
- Estudios/Compañía: **MachineGames/Bethesda**
- Fecha prevista: **Otoño 2014**
- **www.wolfenstein.com/es-es**



WATCH DOGS

Estaba destinado a ver la luz antes de final de año, pero la aparición de «GTA V» para consolas y un tiempo extra necesario para pulirlo a fondo se han llevado el prometedor «Watch Dogs» a la próxima primavera. Un universo futurista y urbano, pero inquietantemente cercano, dominado por la tecnología, los hackers y el espionaje, es la base del diseño de este mundo abierto que combina aventura, acción y toques de rol. Como si los "Assassin" se hubieran ido al futuro. Más que prometedor.





INFOMANÍA

- Género: **Acción/Aventura**
- Estudios/Compañía: **Ubisoft**
- Fecha prevista: **Primavera 2014**
- **watchdogs.ubi.com/watchdogs/es-es/home**

THIEF

Fue uno de los títulos más rompedores de los años 90, convertido con el tiempo en trilogía, que sentó las bases del uso del sigilo en los juegos de acción. El uso táctico de las sombras, una historia original, un personaje inusual –un ladrón, nada menos– y una ambientación pseudo medieval regresan, incluyendo al protagonista, de las manos de Eidos Montreal, estudio que parece especializado en dar nueva vida a sagas legendarias. Ya lo hizo uno de sus equipos con «Deus Ex». ¿Triunfará igual «Thief» el próximo febrero?



INFOMANÍA

- Género: **Acción/Infiltración**
- Estudios/Compañía: **EIDOS Montreal/Square Enix**
- Fecha prevista: **28 de febrero de 2014**
- **www.thiefgame.com**

THE EVIL WITHIN

El "padre" del Survival Horror vuelve por sus fueros con un juego que combina violencia, gore, claustrofobia, acción, angustia, toneladas de sangre y vísceras y, sobre todo, pasión por un género que no vive sus mejores momentos. Pero Tango Gameworks, el nuevo estudio de Shinji Mikami, el creador de «Resident Evil», se lanza de lleno a un estilo de juego que pretende revitalizar y reimpulsar para colocarlo en un lugar de honor. ¿Estarás dispuesto a disfrutar del horror? Nosotros sí...

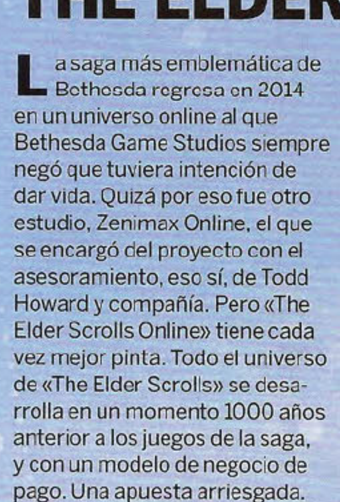




INFOMANÍA

- Género: **Survival Horror**
- Estudios/Compañía: **Tango Gameworks/Bethesda**
- Fecha prevista: **Por confirmar**
- **theevilwithin.com**

THE ELDER SCROLLS ONLINE



La saga más emblemática de Bethesda regresa en 2014 en un universo online al que Bethesda Game Studios siempre negó que tuviera intención de dar vida. Quizá por eso fue otro estudio, Zenimax Online, el que se encargó del proyecto con el asesoramiento, eso sí, de Todd Howard y compañía. Pero «The Elder Scrolls Online» tiene cada vez mejor pinta. Todo el universo de «The Elder Scrolls» se desarrolla en un momento 1000 años anterior a los juegos de la saga, y con un modelo de negocio de pago. Una apuesta arriesgada.

INFOMANÍA

- Género: **Rol Online**
- Estudios/Compañía: **Zenimax Online/Bethesda**
- Fecha prevista: **Por confirmar**
- **elderscrollsonline.com/en-uk**



LOS SIMS 4

Simular la vida. Siempre ha sido la gran meta de la saga «Los Sims», pero con «Los Sims 4», maxis y EA pretender ir un paso más allá de todo lo visto hasta ahora en la serie. Un nuevo motor gráfico, capaz de ofrecer expresiones faciales más realistas y que transmitan estados de ánimo que hasta ahora sólo eran un sueño en un juego de «Los Sims», una IA capaz de hacer reaccionar de forma imprevisible a tus personajes, y unos editores que ponen en tus manos un potencial prácticamente ilimitado. Un sueño para los fans.





INFOMANÍA

- Género: **Simulación**
- Estudios/Compañía: **Maxis/Electronic Arts**
- Fecha prevista: **Por confirmar**
- **www.thesims.com/es-es**

CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW 2

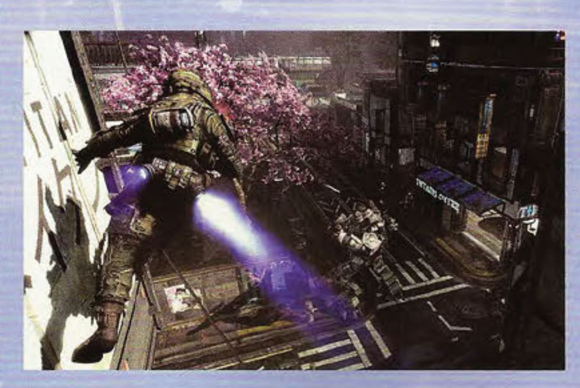
El nuevo proyecto de Mercury Steam quiere llevar a una de las sagas legendarias del soft japonés a una renovación total.



EN LA PIEL DE DRÁCULA. Por primera vez la saga «Castlevania» meterá al jugador en la piel del gran enemigo. «Lords of Shadow 2» quiere ofrecer un estilo de acción muy específico en el pellejo de uno de los personajes más legendarios de la saga de juegos y de la literatura. Mercury Steam tiene en sus manos un título capaz de convertirlos en un estudio de referencia.



TITAN FALL





La apuesta sin concesiones por la acción multijugador es la razón de ser de «Titanfall», primera producción de Respawn Entertainment como estudio y proyecto casi personal de Vince Zampella y Jason West, fundadores de Infinity Ward y actores de un sonadísimo rifirrafe con Activision que acabó como el rosario de la aurora con la salida de ambos de su propio estudio. Acción futurista, intensa, con enormes mecas como protagonistas junto a numerosos soldados humanos. Un juego que quiere –y puede– poner patas arriba el género.

INFOMANÍA

- Género: **Acción multijugador**
- Estudios/Compañía: **Respawn Ent./Activision**
- Fecha prevista: **13 de marzo de 2014**
- **www.titanfall.com/es**

STAR CITIZEN



El regreso de Chris Roberts, mítico creador de juegos de los años 90 y de la saga «Wing Commander»a, tras años de silencio, se producirá con el juego que ha roto todos los récords en crowdfunding y que retoma un género, la simulación espacial, que Roberts ayudó a cimentar. «Star Citizen» apuesta por un universo online en el que las misiones en solitario, la personalización de naves, planetas por explorar, tratados comerciales por cerrar, acción y cientos de alianzas, son la base de un juego tan ambicioso como rompedor.

INFOMANÍA

- Género: **Simulación Espacial**
- Estudios/Compañía: **Cloud Imperium Games**
- Fecha prevista: **Por confirmar**
- **robertsspaceindustries.com**

CYBERPUNK 2077

Top Secret. Por el momento, claro. Ese es el comentario de CD Projekt cuando se les pregunta por «Cyberpunk 2077».



¿LLEGARÁ EN 2014 EL ROL PARA PC, MÁS FUTURISTA? Sinceramente, es poco probable. De momento, CD Projekt está centrado en «The Witcher 3», y dado que se espera que el nuevo juego de Geralt de Rivia no llegue hasta el otoño, se nos antoja complicado ver «Cyberpunk 2077» este mismo año. Sin embargo, seguimos esperando ansiosamente cualquier pequeño dato que pueda aparecer durante 2014...



THE CREW

El concepto de «The Crew» se podría resumir comparándolo con uno de los actuales referentes del género de velocidad: un «Need for Speed» en un mundo abierto, Estados Unidos, en el que el aspecto multijugador es clave. Dicho así, parece simple, pero si lo piensas, el objetivo de «The Crew» es más que ambicioso. Misiones por todo el país, un equipo personalizado formado por hasta cuatro colegas, desafíos cooperativos, velocidad punta, logros personales, piques, coches tuneados... Si te gusta la velocidad, no lo pierdas de vista.





INFOMANÍA

- Género: **Velocidad**
- Estudios/Compañía: **Ivory Tower/Ubisoft**
- Fecha prevista: **Por confirmar**
- **thecrew-game.ubi.com/portal/es-ES/home/index.aspx**

MICROMANÍA 104, TERCERA ÉPOCA

El primer «Call of Duty» protagonizaba la portada de Septiembre de 2003. Destacábamos también el regreso de «Prince of Persia», el último Commandos y el primer «Rome» de la serie «Total War». ¡Juegazos!

Hace 10 años

Asistimos al nacimiento del éxito de «Call of Duty» en un momento de gran saturación entre los juegos bélicos... ¡Qué gran mérito!

No sabríamos decirte la de veces que jugamos la demo de «Call of Duty». ¡Incontables! Y eso que aquel primer juego bélico de Infinity Ward estaba al caer. Pero sí nos acordamos de cada detalle de la misión que nos brindaba. Saltabas en la Francia ocupada, justa antes del "Día D" para neutralizar las baterías Antiaéreas en un sector crucial para la "Invasión". Al menos, como era cortita –y más que se nos hacía cada vez–, tuvimos tiempo de buscar emociones en otras novedades y explorar las noticias que, sobre los juegos más esperados de momento –de cara a la campaña navideña–, nos iban llegando aquellos días.

Entre lo que estaba por llegar, atendíamos al regreso de «Prince of Persia» de manos de Ubi, a un nuevo «Total War» en el que The Creative Assembly nos retaría a liderar la expansión de Roma, y a la culminación de la saga «Commandos» de Pyro. En Preview, pilotábamos los cazas de «Lock On» y la tercera entrega de «Broken Sword II» daba el salto al 3D.

«Midnight Club II» seguía la fiebre que habían despertado las pelis de carreras clandestinas.

Salto de fe

La apuesta de Infinity Ward –fundada por miembros de 2015 Inc.– era arriesgada: un nuevo –otro– juego de acción bélica ambientado en la Segunda Guerra Mundial. La temática, aunque saturada, estaba aún en pleno auge ¿Serían capaces de superar su anterior «MoH: Allied Assault»? ¡Y tanto que lo hicieron con «Call of Duty»!, la que hoy es la saga bélica de más éxito. ¿Quién lo iba a decir?

¡Un futuro de peli retro!

Aquellos días comentamos interesantes novedades, como los simuladores «Enigma Rising Tide» y «X-Plane» o el juego de carreras urbanas «Midnight Club II». Pero fue «Tron 2.0» de Monolith, el lanzamiento más destacado. Inspirándose en el famoso film de ciencia ficción, "TRON" nos introducía en aquel evocador entorno cibernético de luz, juegos letales y maliciosos programas. ¡Qué grande!



«Tron 2.0» nos ofrecía un apasionante viaje al interior de un sistema digital, con virus, formateos y otros peligros.



GEORGE Y NICO DE «BROKEN SWORD»

La saga de aventuras creada por Charles Cecil, ha tenido a la pareja que forman George Stobbart y Nicole Collard como protagonistas inseparables hasta nuestros días, aunque con alguna que otra desavenencia por el camino. Ambos se complementan para investigar misterios y resolver enigmas. El último capítulo «Broken Sword 5: The Serpent's Curse» acaba de salir.

El universo "Tron" en tu PC



En 1982, la película "Tron" de Disney consiguió cautivar a toda una generación de jóvenes, recreando un entorno cibernético. "Tron" se convirtió en un filme de culto por su particular estética –pionera en el uso de la infografía– y el tratamiento personificado de conceptos informáticos. ¡Los programas eran actores!

Tron 2.0

En 2003, nos llegó la continuación de "Tron" pero no a la gran pantalla, (eso sería en 2010 con "Tron Legacy") sino al PC. De la peli se recordaban las carreras de light cycles y los duelos de discos. Todo ello y mucho más estaba magistralmente recreado en el juego de Monolith y Disney.





JET BRADLEY, EL HEREDERO

En el film, el programa Tron, estaba hecho a la imagen de su creador, Alan Bradley (Bruce Boxleitner). El hijo de este personaje, Jet Bradley, es el protagonista del juego, quién después de ser "digitalizado", se convertía en el programa Tron 2.0.

EXPANSIÓN DEL IMPERIO «TOTAL WAR»

De nuevo, recordamos un juego cuyo título vuelve a estar de actualidad una década después. En aquel reportaje Micromanía 104, descubríamos un «Rome Total War» que prometía revolucionar el género de la estrategia, con las batallas más espectaculares y realistas que jamás se habían visto en un videojuego.

Hoy, «Total War Rome II» no aspira a revolucionar el género, pero todo lo demás que se dijo de su antecesor vuelve a ser aplicable al último juego de The Creative Assembly.







MICROMANÍA TERCERA ÉPOCA 104

Salvo por «Tron 2.0» el número 104 de Micromanía no es memorable por los juegos que analizábamos, pero sí por los que mostrábamos en reportajes y previews. A las páginas aquí seleccionadas hay que sumar las previews de «Commandos 3» y el simulador «Lock On».

La leyenda de «Prince of Persia» renace



«Las Arenas del Tiempo» fue el regreso del clásico de Jordan Mechner «Prince of Persia» que tanto éxito había logrado una década atrás. Nuestra primera impresión, muy favorable, no fue equivocada.

Acción bélica de Normandía a Berlín



El realismo cinematográfico de «Call of Duty» estaba ya presente en la primera entrega. Resultaba impresionante lanzarse con la 101 Aerotransportada o cruzar el Volga en la Batalla de Stalingrado.

En la senda disciplinar de los Jedi



El éxito de «Star Wars: Jedi Outcast» –«Jedi Knight II»– motivó el desarrollo de «Jedi Academy», un título que en origen iba a ser una expansión, pero que acabó convirtiéndose en un enorme juego.

Hace 20 años

Arcades de tortas, carreras, simuladores y juegos de magia y espada ofrecían un amplio panorama de diversión variada.

A las puertas de la campaña navideña de 1993, el número de octubre de Micromanía nos traía un puñado de novedades disponibles para jugar y, sobre todo, un torrente de noticias sobre esperados juegos aún proyecto. Curiosamente, el título que destacábamos en portada, cumplía ambas condiciones. La adaptación de la máquina de Midway «Mortal Kombat» ya estaba disponible en las consolas Mega Drive, Master System y Game Gear. Pero en aquellos días, esperábamos las versiones para Game Boy, Super Nintendo y, por supuesto PC.

Volviendo al ámbito de las novedades, nuestro Megajuego de aquel número era «CyberRace» de Cyberdreams para DOS. Combinaba, acción, aventura y carreras en un lejano futuro, donde las destructivas guerras eran cosa del pasado. En su lugar, los conflictos se resolvían disputando carreras en las que, eso sí, todo vale. Sin profundizar en ningún género lo mejor de «CyberRace» era la sensación de velocidad que transmitían sus escenarios basados en voxel.

También eran novedad el esperado rol hentai de «Combat Mission», la estrategia futurista de «Dune II», las carreras de «Lotus: The Ultimate Challenge» y para los maníacos del calabozo, «Ultima VII» y «Eye of the Beholder III: Assault on Myth Drannor». La revista concluía con una solución completa de la aventura «Day of the Tentacle».

«Cyberrace», velocidad, acción y aventura con una historia de ciencia ficción.



«Ultima VII The Black Gate» nos llamaba (al Avatar) para regresar al mundo de Britannia y resolver un asesinato.

¿Y qué vendría después?

Investigando, consultando a los desarrolladores y –de vez en cuando– acudiendo a las llamadas de las compañías, también íbamos descubriendo nuevos detalles sobre los proyectos más prometedores. Infogrames nos daba algunas pinceladas sobe la continuación de «Alone in the Dark» que ya estaba en camino, lo mismo que la aventura de Sierra «King's Quest VI: Heir Today, Gone Tomorrow». Por su parte, los aficionados a la simulación, se frotaban las manos con el próximo «F-15 Strike Eagle III» de MicroProse.

MICROMANÍA 65, SEGUNDA ÉPOCA

El inconfundible sello del dragón hacía casi innecesario añadir el titular «Mortal Kombat» en la portada. Venía acompañado de temas como el esperado «F-15 III» y la continuación de «Alone in the Dark».



EL REY GRAHAM

La serie de aventuras creada por Roberta Williams para Sierra, «King's Quest», tenía en el Rey Graham (Sir Graham) a su principal protagonista, aunque para la sexta entrega –aquí recordada– era su hijo Alexander quien tomaba el relevo. El carismático Rey Graham encarna la determinación y su última aparición es en la aventura por capítulos «The Silver Lining» (2010) de Phoenix Online Studios.

F-15 STRIKE EAGLE III

Durante la Guerra de Irak (1991) la operación "Tormenta del Desierto" había sido retransmitida por televisión, impregnando la memoria colectiva. La serie «F-15 Strike Eagle» –que ya era muy reconocida– reprodujo para su tercera entrega una campaña basada en este ineludible conflicto, (además de otras campañas en Corea del Norte y Paramá). Pero lejos de caer en la tentación de ofrecer un juego artificioso y falsamente espectacular, MicroProse apostó por un simulador riguroso como no se había visto hasta la fecha. Esto fidelizó a los amantes del realismo pero también apartó definitivamente a los que sólo querían disparar bombas.



VÍCTIMAS DEL "FATALITY"

Ningún otro juego de máquina recreativa había despertado, hasta ese momento, tanto interés ni controversia como el arcade de lucha de Midway. Los combates de «Mortal Kombat» eran más realistas y sangrientos que nada que hubiéramos visto. Hacía uso de imágenes digitalizadas de actores reales, previamente grabados, dando vida a Cage, Kano, Sub-Zero, Scorpion, Rayden... Y al final, el vencedor podía ejecutar a su adversario con un cruel "fatality". La saga perdura hasta hoy, con una última entrega en 2013.



SOBREVIVIR ES EL ÚNICO PREMIO

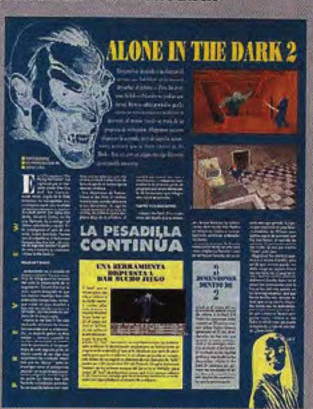
MORTAL KOMBAT

KANO · SONYA BLADE · RAYDEN · JOHNNY CAGE · SUB ZERO · LIU KANG · SCORPION

En octubre de 1993 había muchos juegos que explorar y disfrutar, especialmente bajo el emergente sistema DOS. Las consolas del momento, seguían pegando fuerte, pero iban ya necesitando un relevo generacional. ¡El PC arrasaba!

Nuevos peligros y más tecnología en «Alone in the Dark 2»

Infogrames había conseguido un gran éxito con «Alone in the Dark» pero, poco después de su lanzamiento, anunció la continuación que, sorprendentemente, presentaba notables mejoras, muchas de las cuales había sido imposible implementar en el primer juego.



ALONE IN THE DARK 2

LA PESADILLA CONTINÚA

MANIAC MANSION 2

DAY OF THE TENTACLE

La Otra Historia del MUNDO

Guía para «Maniac Mansion 2 - Day of the Tentacle»

Aunque nos cautivase con sus protagonistas frikis y los viajes en cronoletrina a través del espacio-tiempo, había que concentrarse en detener al tentáculo enajenado y deshacer este morrocotudo lío. Una solución paso a paso, era nuestra contribución para que resolvieras la aventura.



MANIAC MANSION 2

DAY OF THE TENTACLE

CON LOS PADRES DE LA PATRIA

«PC Fútbol» en camino



ACTUALIDAD

Actualidad

COMO LA LIGA MISMA

PCFÚTBOL

En Actualidad mostrábamos algunas noticias que acabarían cobrando gran relevancia. Tras el éxito Dinamic con «PC Basket», el anuncio de «PC Fútbol» despertaba toda nuestra atención.



Un PC compacto para jugar



MOUNTAIN SMART GTM

El mes pasado, tras su presentación en la Games Week, descubrimos el **Smart GTM**. Ahora, después de probarlo unos días, podemos transmitirte nuestras impresiones que, en esencia son muy faborables. La potencia de proceso del Smart GTM con su chip **Core i3** es más que competente, capaz de manejar juegos con el mismo nivel de exigencia que un PC gaming estándar. La GPU **GeForce GTX 760** por su parte, te garantiza estar a la última de la tecnología gráfica. Diseño, refrigeración, ampliabilidad, conectividad. Cumplen. Pero lo mejor es la **selección de componentes,** aptos para su función, pero sin encarecer el conjunto.

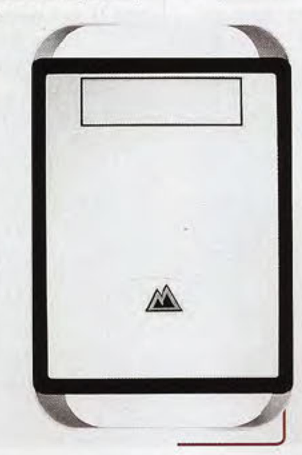
INTERÉS ●●●●●●●●○○

FICHA TÉCNICA

- **Formato:** PC minitorre (Mini-ITX).
- **Refrigeración:** Aire (Artic Freezer 7 Pro)
- **CPU:** Intel Core i3-4130 (3,4GHz)
- **RAM:** Kingston HyperX 4GB DDR3
- **Placa base:** Gigabyte GA-H87N-WIFI
- **GPU:** GeForce GTX 760 2GB GDDR5
- **Disco:** SSD Kingston HyperX 3K 120 GB
- **Alimentación:** Fuente de 650W
- **Sonido:** Integrado, Realtek ALC892 HD
- **Red:** Wi-Fi 2,4GHz + Bluetooth 4
- **Dimensiones:** 404 x 250 x 359 mm
- **Precio:** 875 €

ESPACIO INTERIOR

El chasis del Smart GTM es una de las claves de su potencia concentrada y versatilidad. Con un formato **Mini-ITX** para la placa base, admite la gráfica GTX 760 o casi cualquier otra de doble slot. Además de la bahía para la unidad óptica, cuenta con espacio para hasta 5 bahías de 3,5" o 9 de 2,5". **¡La flexibilidad es total!** Dispone también de 2 ventiladores de 120 mm incluidos y muchos más opcionales.



DISEÑO

La carcasa del Smart GTM está suspendida sobre una estructura con soportes y asas que aportan gran **estabilidad y resistencia,** y capacidad para absorber golpes. Transmite sensación de solidez, pero es más que eso. Con su pequeño tamaño y sus 7 kg de peso, el GTM Smart es un equipo **idóneo para transportarlo** fácilmente, sin que tengas el corazón en un puño. ¡Y, desde luego, buena pinta tiene!



CONEXIONES

La amplitud de conexiones también es un aspecto muy bien resuelto en el Smart GTM. Obviamente, no puede ofrecer la cantidad de posibilidades de un formato gran torre, pero, ¿cuantos slots PCI acabas utilizando en realidad?
En el frontal tienes un **panel IO** con puertos USB, auriculares y micro. En la parte posterior está **toda la conectividad de la placa base** (sonido, USB, vídeo, periféricos, red) más los de los dos slots PCI.



Lo que tus oídos quieren escuchar

RAZER KRAKEN FORGED EDITION

» Auriculares » Precio: 299,99 €
» Más información: Razer
» www.razerzone.com



La nueva edición **Forged** del headset **Kraken** está dirigido a la gama ultra-premium y, para ello cuenta con un montaje artesanal y el empleo de materiales como el **aluminio de aviación.** El diseño final de los auriculares neodimio de 40 mm, con almohadillas de cuero sintético, es el resultado de incontables horas de pruebas y ajustes hasta dar con el **sonido perfecto.** Incluye una funda de transporte y el cable puede extenderse 3,5 m.

INTERÉS ●●●●●●●●●○○



Periféricos gaming de B-Move

BG DROID Y BG N8HAWK

» Ratón y teclado gaming » Precio: 19,90 € (ratón), 24,90 € (teclado) » Más información: B-Move » www.b-move.es

Si estás buscando un conjunto de escritorio con funciones gaming para juegos, buen diseño y precio ajustado, no se nos ocurre mejor recomendación que el ratón BG Droid y el teclado BG N8Hawk, ambos de B-move. El ratón también está disponible en blanco y rojo.

INTERÉS ●●●●●●●●●○○

¡Fuerza de respuesta a tope!

THRUSTMASTER T100 FORCE FEEDBACK RACING WHEEL

» Volante+pedales » Precio: 129,99 € » Más información: Thrustmaster » www.thrustmaster.com

Aunque los conjuntos de conducción equipados con **Force Feedback** existen desde más de una década, la tecnología suele ser costosa. El nuevo T100 es un intento de facilitar el acceso al pilotaje con respuesta de fuerza incorporando la tecnología **Immersion Touchsense**. Además, Thrustmaster incorpora compatibilidad para PS3 o PC indistintamente.

INTERÉS ●●●●●●●●●○○





Un equipo preparado para héroes del videojuego

4FRAGS GAMING + BATMAN ARKHAM ORIGINS

» PC Gaming » Precio: 995 €
» Más información: » *www.4frags.com*

El distribuidor de equipos y accesorios gaming, 4Frags, también nos ofrece ordenadores con estudiadas configuraciones y extras únicos. Uno de los modelos más interesantes es el **4F Gaming** inspirado en **Batman**. Cuenta con una CPU **Core i5-4570**, gráfica **GTX 770**, disco SSD de 128 GB y una caja Zalman CNPS5X. Además, el equipo incluye una edicción de descarga digital de «Batman Arkham Origins» (en su versión de Steam).

INTERÉS ●●●●●●●●●○

Pack gráfico irresistible

GIGABYTE RADEON R9 280X OC 3 GB BF4

» Tarjeta gráfica » Precio: 275 €
» Más información: Gigabyte » *es.gigabite.com*



Si estás contemplando actualizar la tarjeta gráfica de tu equipo, este modelo de Gigabyte pre propone matar varios pájaros de un tiro. Contarás con una **potente GPU R9 280X** de última generación, 3GB de memoria gráfica, el sistema de **refrigeración Windforce 3X** y una edición digital de **«Battlefield 4»**, juego que está optimizado para la GPU de esta tarjeta.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

Tienes un iPhone 5, tienes una consola

LOGITECH POWERSHELL

» Complemento para iPhone 5 » Precio: 99,99 €
» Más información: Logitech » *gaming.logitech.com/es-es/*

Seguro que lo tuyo es jugar en PC, pero si tienes un **iPhone 5** o un **iPod Touch** (5ª gen.) seguro que te tienta el nuevo PowerShell de Logitech. Se trata de un mando que transforma los mencionados dispositivos en una **consola portátil totalmente funcional** y funciona de maravilla. Estará disponible próximamente con una **batería integrada** que podrá recargarse por USB.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

Diseño versátil y tacto cómodo

CORSAIR RAPTOR K50 (Y K65)

» Teclado gaming polivalente » Precio: 75 €
» Más información: Corsair » *www.corsair.com*

Dar con un teclado que reúna funciones **gaming** y **multimedia**, que sea **cómodo** y, además, presente un aspecto sobrio no es fácil. Pero el Raptor K50 reúne todas esas características y, además, por **un precio razonable**. Ofrece un fenomenal tacto, retroiluminación, memoria para 54 macros y teclas "G" programables. El K65 es una versión más compacta, pero similar.



INTERÉS ●●●●●●●●○○

Un mini-PC con Quad-Core

ZOTAC ZBOX NANO AQ01

» Mini PC » Precio: A partir de 215 €
» Más información: Zotac » *www.zotac.com*



Cada vez resulta más interesante contar con las funciones de un **PC multimedia**, especialmente si dispones de una SmartTV y de WiFi. Y ahora las series de mini PC Zbox de Zotac han sido actualizadas con nuevos chips. El **Zbox NANO A01 Plus** cuenta con una CPU AMD **A4-5000**, 4 GB de RAM, una **GPU Radeon HD 8330** y con toda la conectividad que necesites.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

Imagen Ultra-HD en 24 pulgadas

DELL ULTRASHARP UP2414Q

» Monitor » Precio: Por determinar
» Más información: Dell
» *www.dell.com*



A medida que aparezcan monitores con resolución 4K los precios se irán moderando, pero Dell ha ido un paso más allá y en lugar de las 32" habituales, ha conseguido presentar este **monitor IPS de 24"** que ofrece una **resolución de 3840x2160** píxeles. El precio no está confirmado para Europa, pero para EE.UU. ha sido fijado en 1.399 $. Muy caro aún, pero ya menos que los 4K que hemos visto.

INTERÉS ●●●●●●●○○○



Altavoces Bluetooth

CREATIVE D5XM

» Altavoces inalámbricos » Precio: 299,99€
» Más información: Creative » *es.creative.com*

Hace unos meses destacamos el sistema de altavoces modular inteligente D3XM. Ahora nos llega esta versión, aun más potente. Un **sistema 2.1 capaz de calibrar el espacio de la estancia** para ajustar el sonido. Se le pueden añadir más módulos y funciona de manera **inalámbrica** con cualquier dispositivo **Bluetooth** (tablet o smartphones).

INTERÉS ●●●●●●●●○○

Un chasis sofisticado y asequible

SHARKOON REX MWC

» Caja de torre media (mATX) » Precio: 50 €
» Más información: Sharkoon
» *www.sharkoon.com*

Los sistemas de refrigeración por líquido siguen siendo lo mejor para un **overclocking extremo**. Sin embargo, ni todas las torres están preparadas, ni tienen precios asequibles. Con la REX MWC de Sharkoon sí puedes contar. Viene con un **sistema de refrigeración por agua preinstalado** y ofrece una amplia flexibilidad para añadir dispositivos. Además, el aspecto no está nada mal.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

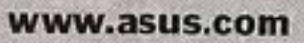


ASUS RAMPAGE IV BLACK EDITION



La nueva generación de procesadores de Intel **Ivy Bridge-E** mantiene compatibilidad con el socket **LGA 2011** y el **chipset X79** de las placas base que ya existían. Sin embargo, ASUS ha introducido **un buen puñado de mejoras** de rendimiento y conectividad en su nueva placa Rampage.

www.asus.com



PLANTRONICS GAMESCON 780 7.1



Aunque no se trata de un producto realmente nuevo, la **disponibilidad actual** del Gamescon 780 de Plantronics con sus características de vanguardia hacen de él un headset muy interesante. Ofrece sonido **surround Dolby Pro Logic II** en 7.1 canales y cuesta poco más de 50 €.

www.plantronics.com

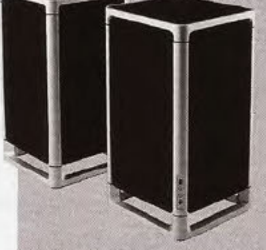
BENQ GW2760HS



El fabricante BenQ ya ha lanzado su nueva gama de monitores con tecnología **Flicker-free**, que favorecen la comodidad visual en un uso prolongado. El GW2760HS de 27" llega con una frecuencia de 200 Hz y una resolución de 1920x1080 píxeles. Su precio ronda los 300 €.

www.benq.es

SIMPLE AUDIO LISTEN STEREO



El especialista en sonido Simple Audio ha desarrollado una nueva línea de altavoces de alta fidelidad. Uno de los primeros conjuntos es el **SAL Stereo Speakers** equipados con **Bluetooth**. De momento no están disponibles en España, pero llegarán próximamente.

simpleaudio.com

MSI GT60 20D-261US

¿Un portátil con una resolución de 3K? Pues, en efecto, MSI lo acaba de presentar. No sabemos si el GT60 20D-26US llegará a salir en nuestro país, pero disponer de una resolución de **2880x1620 en un portátil de 15,6"** es una pasada. Habrá que permanecer atento al CES.

www.msi.com





¡Lo mejor

Mantén tu equipo actualizado para jugar

SELECCIÓN MICROMANÍA

Te detallamos en esta lista el equipo para jugar por el que optaríamos nosotros, con componentes avanzados pero asequibles.

DISFRUTA DE LA VELOCIDAD



Ya ha llegado «F1 2013», y la mejor manera de jugarlo, también. Si quieres disfrutar de la velocidad a tope, el volante de Thrustmaster Ferrari F430 te ofrece un tacto y acabado realista y un buen manejo. Cuenta con cambio de marchas por levas, rueda "Manettino" y un potente motor Force Feedback con tecnología Touchsense. Su precio es de 109 €.

COMPONENTES:	PRESUPUESTO
CAJA: NZXT Phantom 410	94 €
PLACA BASE: ASUS 8Z87-A	137,90 €
PROCESADOR: Intel Core i5 4670K	204,90 €
RAM: 16 GB DDR3 1866	142 €
TARJETA GRÁFICA: MSI GEFORCE GTX 760 GAMING	239,90 €
TARJETA DE SONIDO: SB Recon Z	100 €
DISCO DURO: 1 TB SATA/600 3,5" (7200 rpm) + SSD OCZ Vertex Plus 120 GB	60 + 140 €
UNIDAD OPTICA: Combo Blu-ray/SATA LG GGC-H20L	70 €
MONITOR: BenQ XL2411T (LED 24" 3D - 144 HZ)	275 €
ALTAVOCES: Creative Inspire T6160 / A520 5.1	70 €
RATÓN Y TECLADO: CM Storm QuickFire TK, Corsair M60	82 + 43 €
TOTAL	1.659 €
PERIFÉRICOS EXTRA:	
Trustmaster GPX	28 €
Razer Kraken 7.1	99,99 €

APOYO TÁCTICO Y DISEÑO ADAPTABLE

El S.T.R.I.K.E. 7 de Mad Catz introdujo algunos conceptos nunca explorados antes en los teclados gaming, como su **disposición modular y adaptable.** El **S.T.R.I.K.E. 5** ofrece eso mismo. No cuenta con el sofisticado panel VENOM pero sí con un módulo con **pantalla E.Y.E.** OLED que cubre muchas funciones gaming y resulta muy últil. El precio es de 159 €.



RECOMENDACIONES DE

PLACAS BASE

GIGABYTE G1. SNIPER Z87



142,90 € · Más info.: Gigabyte · es.gigabyte.com

La línea de placas base Sniper de Gigabyte, tiene en la nueva variante G1 uno de los modelos basados en el chipset Z87 más avanzados para equiparse con los Intel Core de 4ª generación. Ofrece toda la conectividad y avances con los que debes contar y añade características como una BIOS dual, optimización para juego online, sonido Creative Sound Core3D con amplificación.

PROCESADOR

AMD FX-8120

137,90 €
Más información: AMD
www.amd.com

Compatible con socket AM3+ y con un precio ajustado este chip de la nueva serie de AMD FX con arquitectura Zambezi de 32 nm cuenta con ocho núcleos a 3100 MHz.

INTEL CORE I7 4960X

969 €
Más información: Intel
www.intel.com

Intel introduce los nuevos chips Core i7 Ivy Bridge-E de cuarta generación, para el socket 2011. El nuevo procesador Core i7-4960X Exteme de 6 núcleos a 3,6 GHz se sitúa como tope de gama.

TARJETA GRÁFICA

MSI GEFORCE GTX 760 TWIN FROZR GAMING



239,90 € · Más información: MSI · es.msi.com

Actualizamos nuestra recomendación con esta tarjeta gráfica basada en la menor de las GPU gaming de NVIDIA de su nueva generación, la GeForce GTX 760. Ofrece un alto rendimiento con juegos y, esta versión de MSI, incorpora un eficiente sistema de refrigeración Twin Frozr y 2 GB de memoria GDDR5. Es compatible con DirectX 11.1 y ofrece resoluciones de hasta 2560x1600.

CAJA PC

ZALMAN Z11 PLUS

64 €
Más información: Zalman
www.zalman.com

Si la torre-midi Z11 de Zalman ya es toda una tentación, la versión plus es una compra muy recomendable. Dispone de puertos USB 3.0 y una refrigeración muy optimizada.

THERMALTAKE CHASER A71 LCS

254 €
Más información: Thermaltake
es.thermaltake.com

La torre ATX Chaser A71 es una formidable caja para un PC de alta gama, pero la variante LCS (sistema de refrigeración por líquido) ofrece una sofisticación que hace difícil poner a prueba sus límites.

MEMORIA

G.SKILL DIMM 16 GB DDR3-1866 KIT (2X8GB)



142 € · Más información: G.Skill · www.gskill.com

Entre las nuevas memorias de la serie Trident X de G.Skill, destaca este kit F3-1866C8D-16GTX, con excelentes prestaciones. Con el puedes dar el salto a los 16 GB con dos módulos para doble canal y prepararte para las exigencias de los juegos. Funcionan a 1333 MHz, estándar más extendido en las placas base modernas y están optimizados para los nuevos chips de Intel y AMD. Su tasa de latencia es de CL8-9-9-24-2N.

SONIDO

ASUS XONAR DGX 5.1

42,49 €
Más información: ASUS
www.asus.es

La Xonar DGX 5.1 de ASUS combina el sonido envolvente de alta definición del estándar Dolby Headphone 5.1 con el motor de audio para juegos GX 2.5 y un amplificador para auriculares.

CREATIVE SOUND BLASTER ZXR

249,99 €
Más información: Creative
es.creative.com

Las tarjetas Creative basadas en el chip Sound Core3D sumarán pronto a su gama la espectacular ZxR, con las prestaciones más altas y las tecnologías más avanzadas como la de SBX Pro Studio.



para tu PC!

con lo más nuevo en hardware para PC



Santiago Tejedor
Redactor Jefe de Micromanía

HARDWARE Y PERIFÉRICOS

ASROCK 990FX EXTREME 3

- 93,90 €
- Más información: ASRock
- www.ASRock.com

Para pasarte a los chips de nueva generación de AMD necesitas una placa con socket AM3+ y este modelo de ASRock es asequible y tiene todo lo necesario: red, sonido, eSATA, SATA y USB 3.0.

ASUS RAMPAGE IV BLACK EDITION

- 429 €
- Más información: Asus
- www.asus.es

La nueva placa de Asus basada en el chipset X79 (socket 2011) es impresionante para overclocking. Ofrece Bluetooth, WLAN monitorización, sonido SupremeFX y regala «A.C.IV: Black Flag»

INTEL CORE I5 4670K

207,90 € · Más información: Intel · www.intel.com

Con la cuarta generación de procesadores Intel Core, nos llegan los nuevos Core i5 que tienen un precio bastante moderado. Estos chips **Haswell** están fabricados en 22 nm y en la variante "K" permiten desbloquear para overclocking sus **cuatro núcleos a 3400 MHz.** Admite memoria de doble canal, tiene un consumo muy ajustado e incorpora la **GPU Intel HD Graphics 4600** que da un rendimiento bastante aceptable, incluso careciendo de una tarjeta gráfica.



CLUB 3D RADEON R7 260X RK

- 137,90 €
- Más información: Club 3D
- www.club-3d.com

Esta gráfica de Club 3D en su versión royalKing, es de las que ofrece un mejor rendimiento entre las basadas en la GPU R7 260X. Cuenta con casi todos los avances de la gama (4K, CGN, 28nm, TressFX).

ZOTAC GEFORCE GTX 780 TI 3GB

- 669 €
- Más información: Zotac
- www.zotac.com/es/

La llegada de la poderosa GTX 780 Ti es una noticia fenomenal. Incluso las gráficas de gama alta se abaratan (la TITAN costaba 969 €). Y tiene, nada menos, que 2880 núcleos CUDA. ¡Bestial!

COOLER MASTER COSMOS SE

162,90 € · Más información: Cooler Master · www.coolermaster.com

Ya iba siendo hora de sustituir a la, (aún estupenda, ojo) NZXT Phantom 630. Pero lo hacemos con un modelo ya conocido, la Cosmos. Llega, eso sí, en una edición que modera el precio, permitiéndonos recomendártela. Esencialmente tiene las mismas cualidades que la Cosmos (y Cosmos II). Arquitectura interna, posibilidades de expansión, refrigeración y conectividad siguen siendo excepcionales en esta Cosmos SE. Además, incorpora iluminación.



KINGSTON HYPERX BEAST DDR3 1600 8GB (2X4GB) CL9

- 50 € · Más información: Kingston
- www.kingston.com/es

A día de hoy, no hay juego que no puedas poner a tope con 8 GB y este kit, el más básico de Beast. Cuenta con prestaciones aptas incluso para overcloking.

GEIL DIMM 32 GB DDR3-2666 QUAD-KIT

- 699 € · Más información: GeIL
- www.geil.com.tw/Spanish/home

Existen kits de 32 GB DDR3 2400 para cuádruple canal y sistemas con chipset Intel X79 por la mitad, pero este kit DDR3 2666 es hoy por hoy, el no va más de las memorias.

CREATIVE SOUND BLASTER Z

99,99 € · Más información: Creative · es.creative.com

Equipadas con el procesador de audio de cuatro núcleos Sound Core 3D, Creative ha renovado su gama de tarjetas PCI-Express con tres modelos de alta calidad y rendimiento. De ellas, la Sound Blaster Z es la más básica y aún así ofrece un completo sistema de audio. Incorpora las tecnologías SBX Pro Studio, que reproduce sonido envolvente3D en auriculares, y Crystal Voice para comunicación por voz en juegos online. Soporta estándares de sonido Dolby Digital Live y DTS Connect.



TU PC A LA ÚLTIMA

Aquí te presentamos la configuración más potente para equipar a tu PC y disfrutar de lo más avanzado y con el máximo rendimiento.

EL MEJOR HEADSET GAMING

Creative ha vuelto a ponerse a la cabeza en el diseño de headsets para juegos. Los auriculares **Sound Blaster Evo ZXR** son un **completo sistema de sonido.** Cuentan con un procesador de audio **SBX Pro Studio** capaz del mejor sonido 3D y la tecnología Crystal Voice para el chat de voz. Además son **inalámbricos** mediante Bluetooth y el diseño es impecable. Cuestan 299,99 €.



COMPONENTES:	PRESUPUESTO
› CAJA: Thermaltake Chaser A71 LCS	254 €
› PLACA BASE: MSI Big Bang Power II	409 €
› PROCESADOR: Intel Core I7 4960X	969 €
› RAM: GeIL 32 GB DDR3-2666	699 €
› TARJETA GRÁFICA: ZOTAC GeForce GTX 780 Ti	669 €
› TARJETA DE SONIDO: Creative SB Recon3D Fatality Champ.	200 €
› DISCOS: 2x WD VelociRaptor SATA3 1 TB (10K r.p.m.) + SSD Samsung 830 512 GB SATA3	558 + 639 €
› UNIDAD ÓPTICA: Blu-ray Sony Optiarc BD-5740H	100 €
› MONITOR: BenQ XL2720 T	519 €
› ALTAVOCES: Creative T6 II Series	399 €
› TECLADO Y RATÓN: Bundle Logitech G700 + G510 + G930	300 €
TOTAL	5.715 €

PERIFÉRICOS EXTRA:	
› Asus Xtion	124,90 €
› Thrustmaster Ferrari F1 Wheel Integral T500	599 €

DISEÑO AJUSTABLE Y MÁXIMA PRECISIÓN

El ratón **Razer Ouroboros** es un periférico definitivo para los que buscan las máximas prestaciones con los juegos, la flexibilidad de un diseño personalizable y la comodidad de una transmisión **inalámbrica.** Su sensor laser 4G tiene una precisión de hasta **8200ppp,** puedes hacerlo más largo. Su precio es de 149,99 €.





Y Garrett salió de las sombras...

Thief

Un jarrón, un saco de monedas, un cuadro... ¿una cerradura en un arcón? ¡Chupado! ¡Huy, un ruido! A ver si van a ser los guardias del Barón... Mejor escóndete, que nunca se sabe.

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Acción**
- Estudios/Compañía: **Eidos/Square Enix**
- Distrib.: **Koch Media**
- Idioma: **Español**
- Fecha prevista: **28 de febrero 2014**

www.thiefgame.com

LAS CLAVES

- Será la puesta al día de una de las **sagas de acción clásicas** para PC.
- El **protagonista será Garrett, un ladrón** envuelto en una conspiración de forma accidental.
- El **uso del sigilo será clave** para superar obstáculos y lograr tus objetivos.
- Usarás **el arco y flechas especiales como arma**, además de como instrumentos para avanzar.
- Usarás **una habilidad, el enfoque**, para descubrir puntos de interés.

Primera Impresión

El regreso de una serie mítica en la historia del PC, que intenta reinventar un estilo de juego basado en el sigilo. Acción y desafíos para demostrar tus habilidades de ladrón.




En silencio, como una sombra. «Thief» ya está casi aquí y no podía tener mejor pinta. El regreso del juego que "inventó" el sigilo promete ser espectacular.

SABÍAS QUE...

Todos los miembros del equipo de desarrollo se jugaron los títulos de la trilogía original de «Thief» antes de comenzar la producción de este nueva entrega, para asegurar que se mantuviera la esencia del juego pese al nuevo diseño?



Despacio, ya casi lo tienes. Robar la bolsa a alguien sin que se dé cuenta es extrañamente divertido.



Lo mejor es huir, Garrett. Moverse en silencio, en la oscuridad, es lo ideal, y si te descubren, un consejo: ¡corre lo más rápido que puedas!

VUELVE EL JUEGO QUE INTRODUJO EL SIGILO EN LA ACCIÓN COMO ELEMENTO CLAVE DE JUGABILIDAD

No debe ser fácil ser ladrón. Siempre jugándote el pellejo, viviendo al límite, pasando desapercibido, rompiendo todas las reglas, sin jefes, ni reglas, ni leyes... hombre, la verdad es que no parece muy cómodo, pero divertido tiene pinta de ser un buen rato, ¿verdad?

Quizá por lo inusual de la propuesta y porque el diseño de acción incluía un aspecto totalmente original en su momento, el uso del sigilo en un juego de acción y aventura, «Thief» arrasó hace ya casi 15 años. Cuando la aventura protagonizada por Garrett, un proscrito en un mundo medieval que se dedicaba a afanar todo lo que se le ponía a su alcance evitando al largo –y corrupto– brazo de la ley, apareció a finales de los años 90, no había nada parecido en el mercado. Después de «Thief», sin embargo, el uso del sigilo se infiltró en numerosos juegos y géneros, ofreciendo auténticas joyas del videojuego que han creado sagas míticas.

Han pasado muchos años desde que la tercera entrega de «Thief» viera la luz, hasta que un estudio, Eidos Montreal, cogió el guante con el reto de devolver a la vida a una saga tan mítica. Estudio –aunque no sea el mismo equipo, eso sí– que parece estar especializándose en la puesta al día de nombres que han hecho historia, pues suya es también la producción del último «Deus Ex», con excelentes resultados.

Revolución en la Ciudad

En el nuevo «Thief» –sin substítulos, sin más consideraciones– volverás a encontrarte –o conocer– a Garrett, el experto ladrón que tiene puesto precio a su cabeza en la Ciudad, un lugar en el que un puñado de ricos controla los destinos de un gran nú-

SE PARECE A...



› SPLINTER CELL BLACKLIST
La última aventura de Sam Fisher es uno de los claros ejemplos del uso del sigilo en la acción.



› DEUS EX H. REVOLUTION
Otra puesta al día de un clásico, también con sigilo, también de la mano de Eidos Montreal.



Allí, en lo alto, está el hogar... O el refugio, guarida, escondite. Llámalo como quieras. En la torre del reloj es donde Garrett descansará y acumulará sus tesoros.



Los diseños de la Ciudad mezclan un estilo pseudomedieval con toques más victorianos.

SIGILO Y MÁS

Las claves de Garrett para triunfar



Enfocar, una habilidad muy útil. La capacidad de Garrett para enfocar tiene diversas aplicaciones durante el juego. Sirve para identificar puntos de interés en el escenario, ya sea para investigar, para escalar, etc. y ralentiza el tiempo.



Combate cuerpo a cuerpo. Si te han descubierto y acorralado y no hay escapatoria, Garrett podrá pelear contra su perseguidor con los puños y una cachiporra, aunque si estás rodeado, es más complicado que puedas salir indemne...



¡Usa las flechas con astucia! Los distintos tipos de flecha que usa Garrett pueden desde apagar antorchas hasta lanzar cuerdas por las que trepar, pasando por flechas explosivas. Úsalas adecuadamente según la ocasión.



¡Un auténtico espectáculo para la vista! La dirección artística y la calidad y el detalle de los gráficos dfe «Thief» será algo increíble.

«THIEF» SE CENTRA EN EL MODO INDIVIDUAL, DESARROLLANDO UNA HISTORIA RICA Y COMPLEJA

mero de pobres, donde la ley marcial impera y los deseos del Barón se siguen a rajatabla. Un mundo al que el nuestro se va apareciendo cada vez más a pasos agigantados... Pero esa es otra historia.

En la Ciudad el descontento se extiende y se va propagando la semilla de una revolución. Para el poder, nada más fácil que buscar un cabeza de turco, y por ahí aparecerá Garrett, al que se empezará a perseguir no sólo por sus hurtos. Pero, claro, no estará dispuesto a dejarse culpar de todo de forma tan sencilla. Para eso estarás tú, ¿verdad?

Entre las sombras

Garrett es un personaje que estará especializado en moverse entre las sombras, escondiéndose a los ojos de sus posibles enemigos –y en la Ciudad tendrás muchos–, robando todo lo que pueda, aceptando misiones para "distraer" obejtos de gran valor y, a medida que la trama avance, se verá envuelto en demasiados problemas y conspiraciones como para permanecer ajeno a los oscuros tejemanejes que la política está desarrollando en la Ciudad.

Todo en «Thief» se basará en evitar, siempre que sea posible, el combate. Aunque, cuando no quede más remedio, tendrás que luchar cuerpo a cuerpo. Aunque Garrett tendrá otras armas, pero que deberá usar con cabeza. Como el arco.

El arco en «Thief» no será un arma como se considera habitualmente, porque las flechas que usará Garrett son... especiales. Algunas podrás provocar explosiones –ideales para noquear a grupos de guardias–, otras, apagar antorchas y fuegos,



Haz del entorno tu aliado. Garrett podrá llegar a zonas del escenario poco accesibles para los PNJ, de modo que puedas espiar y planear tus movimiertos.

Un ladrón tiene que ser un experto en ciertas cosas...

Aunque es cierto que Garrett podrá mejorar sus armas, las habilidades de ladrón las tiene ya asimiladas, con lo que «Thief» no incluirá ese toque rolero de desarrollo de personaje. Sin embargo, sí puede usar una habilidad nuy concreta, el enfoque, que le servirá tanto para forzar cerraduras más fácilmente -algo que harás repetidamente- como para detectar puntos calientes en el escenario. Además, el "enfoque" te permitirá ralentizar el tiempo.



Tú roba, que hay que comer... Si ves algún objeto de apariencia valiosa, ¡a la saca!, que para eso eres un ladrón.





¿Disparar o no disparar? ¡Esa es la cuestión! A veces no tendrás más remedio que usar el arco, pero piénsatelo siempre dos veces antes.

para que Garrett se mueva entre sombras. Otras, desplegarán cuerdas por las que Garrett podrás trepar. Y así, una variedad enorme de un arsenal de lo más inusual.

Pero Garrett es una sombra en sí mismo. Se moverá a escondidas. Se deslizará por puertas y ventanas, forzará cerraduras. Es un ladrón, y desarrollar esa labor será tu principal tarea, siempre procurando que no te detecten. Si es así, tendrás que huir, y las habiidades especiales de Garrett te ayudarán a ello. Tanto como a robar.

Pero Garrett no es un héroe, entonces, ¿qué habilidades tendrá? Aparte de su agilidad y destreza con el arco, el "enfoque" será su principal arma. Gracias a él podrás moverte a gran velocidad -o, lo que es lo mismo, el entorno se ralentizará-, además de descubrir puntos especialmente "calientes" en los escenarios.

Enfoca, Garrett

Esta habilidad de Garrett será la base de buena parte del diseño de jugabilidad en «Thief». Estos puntos calientes identificarán a zonas de interacción u objetos susceptibles de ser robados. Pero también será de suma utilidad al forzar cerraduras, una habilidad que Garrett, como ladrón, ya dominará, pero su variable dificultad podrá obligarte a usar el enfoque para facilitar la tarea.

Toda la acción en «Thief» siempre se desarrollará en primera persona, ya sea explorando con total libertad los escenarios -y siempre vigilando a tus enemigos-, huyendo de los guardias del Barón, buscando un buen botín o localizando rutas de huida.

Correr, saltar, deslizarte, entrar a hurtadillas en cualquier lugar prohibido... Lo más atractivo de «Thief» es que será un juego que te dejará hacer prácticamente de todo, siempre teniendo en cuenta tus limitaciones "legales" en un entorno que, por definición, te será hostil. Y las posibilidades serán inmensas.

Es una gran noticia que «Thief» vuelva, y que lo vaya a hacer tan pronto. Ya falta muy poco. **A.P.R.**

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Acción/Aventura**
- Estudios/Compañía: **Mercury Steam/Konami**
- Distrib.: **Konami**
- Idioma: **Español**
- Fecha prevista: **Febrero 2014**

www.konami-castlevania.com

LAS CLAVES

- Será un juego de acción y aventura que **continuará la trama de «Castlevania. Lords of Shadow».**
- **El protagonista ahora será el mismísimo Drácula**, nueva encarnación de Belmont.
- Gran parte de la historia se desarrollará, **por primera vez, en la época actual.**
- El desarrollo de la acción no será lineal, ofreciendo **diseños de mundo abierto.**
- Uno de los principales escenarios es **una ciudad moderna** y oscura.

Primera Impresión

El regreso de una saga legendaria trae nuevamente el sello de Mercury Steam, con una historia repleta de novedades, comenzando por el protagonismo absoluto de Drácula.

Una vela a Dios y otra a Drácula...

Castlevania Lords of Shadow 2

Dicen que todo se pega menos la hermosura. ¡Pues a Belmont se le ha pegado el vampirismo! ¿Tendrá cura en el siglo XXI?...

Vampiros. Unos personajes que llevan siglos recorriendo las pesadillas de media humanidad, mucho antes del nacimiento de Drácula como el arquetipo del chupasangres. Y mucho antes de que Crepúsculo y otras aberraciones cinematográficas los transformarán en hadas reflectantes... Pero si hablamos de vampiros, el personaje de Drácula es la referencia total. Hasta en los juegos, claro, porque la saga «Castlevania» vuelve, lo hace otra vez de la mano de Mercury Steam y, de nuevo, el estudio español está poniendo patas arriba toda la tradición de la legendaria saga de Konami. Porque, entre otras cosas, ahora Drácula eres tú.

La renovación de «Castlevania»

En realidad, no es que «Lords of Shadow 2» vaya a sorprender en este apartado a los fans del anterior juego, porque ya su final dejaba bien clarito el dato. Belmont se convertía en el Lord vampiro más poderoso y la continuidad de la historia –y de la saga– estaba servida para posteriores juegos. Aquí, de todos modos, es interesante hacer un inciso, y es que esta historia se ha venido explicando y justificando en los dos DLC que ya incluía la Ultimate Edition de «Lords of Shadow»... y en una continuación de la saga aparecida sólo para 3DS, lo que quizá complica algo el seguimiento de la trama, pero tampoco será imprescindible para disfrutar del nuevo juego de Mercury Steam. Lo que sí va a resultar más impac-



Vampiros, demonios, Drácula... ¡«Castlevania» vuelve en 2014! Mercury Steam ya da los últimos toques al renovador «Lords of Shadow 2».



SABÍAS QUE...

Por primera vez en la saga «Castlevania» buena parte de la acción se desarrollará en la época actual, con escenarios ad hoc, como una enorme ciudad moderna diseñada como un mundo abierto, aunque con toques góticos y oscuros?



Drácula necesita armas. Como una espada que succiona la vida de sus enemigos, y alimenta la suya.



Drácula vs Satán: ¡Fight! Las huestes del mismísimo Satán se enfrentarán a Belmont-Drácula en la trama de «Lords of Shadow 2».

tante a los fans de la saga no es ya que Drácula sea ahora el protagonista, sino que el estudio, en otro golpe de renovación de «Castlevania», va a desarrollar la historia del juego en la actualidad. Sí, en plano siglo XXI, con una moderna ciudad –aunque, eso sí, oscura y con múltiples toques góticos que le van de maravilla.

Los más puristas seguidores de «Castlevania» quizá encuentren en estos golpes de timón un arsenal para descargar su ira sobre tanto cambio y renovación, aunque hasta los propios responsables de Konami tienen muy claro que con «Lords of Shadow» tomaron la decisión adecuada de darle un aire nuevo a la serie. Una serie que estaba ya en franca decadencia, lo que se notaba en lo repetitivo de sus entregas y la caída global en las ventas. Así que no es que lo digamos nosotros, ni que Mercury Steam hiciese a lo loco, sino que era algo que la propia compañía veía como una necesidad. Ahora bien... ¡Drácula! Eso sí es un cambio, ¿eh?

DRÁCULA SE CONVIERTE EN EL PROTAGONISTA DE UNA HISTORIA QUE LLEGA HASTA EL SIGLO XXI

Armas para el vampiro

Otro de los apartados que el estudio está tratando de renovar significativamente es el del sistema de combate y el armamento disponible. Drácula es el más poderoso vampiro, sí, pero eso no quiere decir que no pueda utilizar armas tan poderosas como él mismo, pues ya sabes que en «Lords of Shadow» lo de los enemigos finales gigantescos –a lo «God of War»– era una constante que no sólo se mantendrá en esta continuación, sino que se verá potenciada.

Drácula tendrá un látigo de sangre, el equivalente a la cruz de combate de Gabriel en «Lords of Shadow», una garra capaz de destrozar armaduras de sus enemigos y una espada vampírica que succionará la vida y ener-

SE PARECE A...



› CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW
Aunque la evolución será notable, la base del diseño de acción tiene muchos puntos en común.



› TOMB RAIDER
Acción, aventura, plataformas, enemigos finales... Distintos héroes y historias, pero un fondo similar.



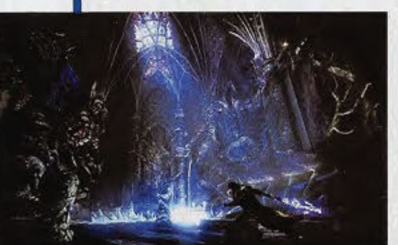
Tranquilo, Drácula, es grande, pero tiene su punto débil. Como cualquier enemigo final que ya se veía en «Lords of Shadow». Sólo hay que encontrarlo, sí.



Drácula en el s.XXI. Suena raro, pero aún lo es más para «Castlevania» ver un escenario moderno.

MUY GRANDES

Gigantescos enemigos finales, de nuevo... pero para Drácula



Más grandes que nunca. Como era de esperar, «Lords of Shadow 2» ofrecerá varios jefes finales de enorme tamaño, como los que aparecían en su antecesor ya desde el comienzo. Sólo que, por lo que parece, Mercury Steam está echando el resto en este apartado, con algunos diseños de enemigos realmente apabullantes que te dejarán con la boca abierta.

Desde el primer minuto. Ya desde el arranque del juego, con una mirada atrás al Drácula de hace siglos, tras el asedio al castillo de la Hermandad de la Luz, una lucha contra un enorme titán, más grande –mucho más– que los de «Lords of Shadow», dejarán entrever el resto de la acción, con el protagonista usando sus nuevas armas y habilidades vampíricas.



Un buen latigazo y listo... El látigo de sangre de Drácula será el equivalente de la Cruz de combate que Gabriel usaba en el anterior «Lords of Shadow».

MERCURY STEAM REINVENTA EL LEGADO HISTÓRICO DE LA SAGA EN UN JUEGO DE ACCIÓN EXPLOSIVA

gía de sus contrincantes. Vamos, que las armas también se identifican con las habilidades de su dueño. Precisamente las armas y las habiidades que Drácula muestra en el arranque de «Lords of Shadow 2», con todo su poder desatado. Un prólogo que culmina –tampoco te vamos a dar todos los detalles ahora– con la derrota de Drácula y su sueño de siglos, hasta que despierta en la época actual y se lanza en su búsqueda de Satán, que intenta conquistar el mundo.

Un nuevo mundo

La trama de «Lords of Shadow 2» no sólo colocará al jugador –y al protagonista– en una nueva época, sino que además ese nuevo mundo enque se desarrolla la acción lo será en su sentido más amplio.

Si Mercury Steam concibió «Lords of Shadow» como el típico juego multifase, pasando por diferentes escenarios y misiones que poco tenían que ver unas con otras, más de servir de pasillo para el avance del jugador, en esta continuación se ha optado por algo muy diferente, con un mundo abierto que puede recorrer de un extremo a otro sin parar.

Esa ciudad moderna en que se desarrollar gran parte de la acción podrá ser explorada entoda su extensión, lo que, por otro lado, también ha obligado a Mercury Steam a dar un cambio total en el apartado técnico, con una renovación del motor gráfico –el de «Lords of Shadow» no soportaría algo así–, que también permitirá una gestión manual de la cámara, a diferencia de lo que se podía ver en el anterior juego. Y sí, el propio estudio reconoce que ha tenido numerosos quebra-



Ahora podrás elegir tú la perspectiva... Mercury Steam ha estado trabajando en un cambio radical en el diseño, dejando la gestión de la cámara al jugador.



De Belmont a Drácula: una historia que cierra el círculo

El final de «Lords of Shadow» –ojo, vienen spoilers, por si no te has acabado el juego anterior– desvelaba la verdad oculta desde hacía siglos en la familia Belmont, revelando al protagonista como el mismísimo Drácula. Un giro de la historia en la saga que levantó no poca polvareda entre los fans de la serie. Y ahora, en «Lords of Shadow 2», Drácula dará otra vuelta de tuerca luchando contra Satán en pleno siglo XXI. ¡Casi nada!



De guerrero caído a ángel caído. Drácula se define a sí mismo como el elegido de Dios. Qué paradoja, ¿no?

De la Hermandad de la Luz a la oscuridad. El final de «Lords of Shadow» vio la transformación de Gabriel en el nuevo Drácula.

deros de cabeza con esta evolución, que también se deja notar –o eso aseguran– en las mejoras en las secciones de plataformas, más grandes, flexibles y espectaculares.

La idea, en general, era combinar todos estos apartados de renovación y ofrecer con el nuevo «Castlevania» algo realmente distinto y, sobre todo, muy intenso al jugador. Y variado. Tanto que los responsables de Mercury Steam hablan de que prácticamente a cada minuto aparece un nuevo enemigo, un nuevo escenario, un nuevo jefe... Algo que nos tenga siempre pegados a la pantalla esperando con ansiedad a lo siguiente que «Lords of Shadow 2» vaya a mostrar para sorprendernos.

El final de Drácula

Mercury Steam y Konami también tienen claro que «Castlevania. Lords of Shadow 2», será el juego que cierre esta renovación de la historia en la saga. La idea es que el final del juego sea algo apoteósico y que no deje cabos sueltos. Algo que dé sentido a todo lo que se nos ha venido contando desde el comienzo de «Lords of Shadow».

Y no, con esto ni estudio ni compañía quieren decir que no vaya a haber más «Castlevania» en el futuro. Pero de haberlo –aunque lo hiciera también Mercury Steam– sería otro tipo de juego, con otra historia y una nueva perspectiva al universo de los vampiros de Konami.

Pero eso es adelantar demasiado los acontecimientos. Por ahora, esperaremos a poder echarle mano a «Lords of Shadow 2», meternos en la piel de Drácula y ver qué se siente siendo el vampiro por antonomasia y combatir a las huestes del mismísimo Satán, que tratarán de impedir por todos los medios que demos con su señor. Lo que se ha podido ver del juego es impresionante, y lo que se sabe de él no hace más que acrecentar nuestra impaciencia. Hay muchas ganas de, nunca mejor dicho, hincarle el diente. **A.C.G.**



EL ÁNGEL DE LA MUERTE DESPLIEGA SUS ALAS

DIABLO III REAPER OF SOULS

Después de bajar al Infierno y subir a los Altos Cielos, lo único que nos quedaba era... ¿Visitar Westmarch? Qué poco épico, ¿no? Tranquilo, al final te espera la Muerte... ¡Y la hemos visto!

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Rol/Acción**
- Estudios/Compañía: **Blizzard**
- Fecha prevista: **2014**

CÓMO SERÁ

- Será la **expansión de «Diablo III»**, con más rol y acción, que nos enfrentará a un nuevo gran enemigo: Malthael, el Ángel de la Muerte.
- Ofrecerá un nuevo Acto de la campaña, el Quinto, junto a un **nuevo modo de juego: Aventura**, en el que nos enfrentaremos a desafíos concretos por todo Santuario.
- Los **desafíos se basarán en combates y enemigos** que aparecen en la campaña.
- El gran protagonista será la **nueva clase de personaje: el Cruzado.**

Sí, hemos probado «Reaper of Souls». Hemos jugado de principio a fin, no sólo el Acto V de «Diablo III», sino todo el juego con la nueva clase de personaje, el Cruzado. Y después de eso te podemos asegurar que la expansión de «Diablo III» no sólo se merece un nuevo reportaje en Micromanía sino que podríamos habernos tirado toda la revista hablando de ella. Pero nos conformamos con estas páginas para darte nuestras impresiones de la beta de «Reaper of Souls». De momento, quédate con esto: si eres fan del juego de Blizzard, ve ahorrando para hacerte con ella. ¡La necesitarás!

El ángel caído

Malthael, el ángel caído, el nuevo gran enemigo que toma el relevo del Señor del Terror y con el que te medirás al final, en la gran batalla que tendrá lugar en la Fortaleza de Pandemonium, no es sino una excusa para dar forma a un Acto V que, en la beta, está repleto de nuevos enemigos, nuevas situaciones, desafíos explosivos que afectan no sólo al protagonista sino a sus seguidores y compañeros –la hechicera, el templario y el ladrón–, y hasta novedades sumamente interesantes en los artesanos, con la aparición de uno nuevo. Todo el camino por Westmarch, cemen-





Parecía que era el final... ¡pero no! Tras acabar con Diablo y perder de nuevo la Piedra de Alma Negra, queda lo más difícil: ¡Malthael!



terios, campos de batalla infernales, pantanos, mazmorras y la Fortaleza de Pandemonium –para acabar dando con Malthael– mantiene la esencia de «Diablo III», en diseño y jugabilidad, pero añade sutiles cambios que, por lo que parece, apunta a que la experiencia será aún mejor de lo que recordabas.

Para empezar, la nueva clase, el Cruzado, es un personaje extremadamante poderoso que combina combate cuerpo a cuerpo –aunque con habilidades mágicas que permiten ataques a distancia– con magia de luz de una potencia descomunal. Acompañado por un seguidor y, en ocasiones –según la misión– por un tercer personaje, los combates que se desarrollan en «Reaper of Souls» serán más espectaculares que nunca, a lo que contribuye también un diseño de nuevos enemigos sensacional, capaces de invocar, reanimar,

NUEVAS HABILIDADES, NUEVO (Y PODEROSO) HÉROE

Tras haber probado el Cruzado tanto en la campaña como en el modo Aventura, podemos decir que es una de las más poderosas clases de personaje –sino el que más– de todo «Diablo III». Ahora bien, las particularidades de la beta nos hacen pensar que los cuatro actos originales han ajustado su dificultad a la baja para un progreso rápido hasta el Acto V. Pero, aun así, el Cruzado es un compendio de combate y magia realmente espectacular.





Las dos habilidades principales, controladas con ambos botones del ratón, ya ofrecen un potencial estupendo, pero palidecen comparadas con las de barra –las mágicas.



Potenciar todas las habilidades gracias a la runas te permitirá desplegar una orgía de poder y destrucción. La magia mística y de luz del Cruzado te dejará pasmado. En serio.



El Cruzado es una clase realmente poderosa. Sus habilidades mágicas son espectaculares -y necesarias- para acabar con tus nuevos enemigos.

atacar en grupo y de bloquearte para poner a prueba tus habilidades.

La sensación es de una acción mucho más intensa, donde la exploración te descubre, además, constantemente nuevos eventos que aportan más riqqueza a la trama principal.

Más, mejor... y nuevo

Otra inclusión relevante en «Reaper of Souls» es el de mla nueva artesana: Myriam, la Mística, capaz de encantar objetos -trasvasando propiedades mágicas de unos a otros- y modificar la apariencia del personaje con el hechizo de transformación, de modo que la personalización de armaduras, cascos, etc. sea mucho mayor de lo ya conocido hasta ahora. Tu personaje será mucho más tuyo en «Reaper of Souls». Todo esto, claro, exigirá mucho, mucho oro, pero es algo que Bizzard también ha tenido en cuenta en el diseño de la expansión, porque ahora las recompensas serán mucho mayores, los objetos únicos y legendarios aparecen con mayor profusión -o eso se desprende de lo que hemos podido jugar- y ya no es necesario acumular como locos en el alijo para poder heredar armas y objetos de gran poder de un personaje a otro. Súmale a eso nuevas gemas y de mayor calidad, y

EL ACTO V DE LA CAMPAÑA Y UN NUEVO MODO -AVENTURA- FORMAN EL GRUESO DE «REAPER OF SOULS»

Nada más llegar a Westmarch comprobarás la que ha liado Malthael. Y lo que vendrá después... ¡será aún mejor!



Llegar a Pandemonium no será tarea fácil. Asaltar la fortaleza sagrada te llevará por los Campos de Batalla Eternos, un nuevo Infierno.

tendrás un equlibrio más logrado entre acción y desarrollo del personaje. Y, además, podrás conseguir más gracias al... ¡nuevo modo de juego!

Arranca la Aventura

La beta de «Reaper of Souls» arranca con la opción de escoger entre el modo clásico de campaña o el nuevo modo Aventura, pensado para obtener, directamente, objetos y recompensas. Oro, en otras palabras. Pero, eso sí... ¡Será muy duro! La beta nos deja verf que será más recomendable jugar antes la campaña –o parte– para poder desarrollar un personaje que nos permita acceder a los distintos desafíos del modo Aventura. Estos desafíos son batallas concretas en mapas de cada Acto de los quye componen la campaña, enfrentándonos a enemigos específicos, superando eventos concretos o eliminando a un número determinado de enemigos.

Cada partida nos permitirá entrar en hasta cinco desafíos por Acto –no serán los mismos en cada partida– y poder así completar hasta 25 desafíos de una tacada, o bien ir uno a uno para ir ganando poco a poco lo que necesites. A tu aire. En suma, una renovación equilibrada y de lo más explosiva. ¡Qué ganas! **A.P.R.**





Los nuevos enemigos serán de lo más duro. Monstruos, demonios, renacidos, fantasmas... y sí, humanos malvados.

DESPUÉS DEL INFIERNO, LAS PRUEBAS MÁS DURAS...

«Reaper of Souls» ofrecerá un nuevo modo de juego más allá del Acto V de la campaña. Aventura será un modo basado en desafíos concretos repartidos por todo Santuario.

En la beta de «Reaper of Souls» hemos podido elegir libremente –tras completar la campaña– en qué Acto y escenario jugar. Aunque los desafíos son aleatorios.

Los desafíos de cada Acto se reparten en grupos de cinco de modo aleatorio. Las recompensas serán mucho oro y objetos especiales poderosos –únicos y legendarios.







micromanía te regala

Sparta II

Las conquistas de Alejandro Magno

Conquistar el mundo es algo que muy pocos han logrado en la Historia. Ahora tú puedes emular a Alejandro, tan sólo con tu PC.

Emular al que, para muchos, es el mayor conquistador de la Historia no es un desafío pequeño. Pero para los estrategas de pro, es el más apetecible, sin duda.

«Sparta II. Las Conquistas de Alejandor Magno» ofrece una de las campañas más ambiciosas, completas y divertidas que puedas imaginar en el género de la estrategia histórica. Sus cinco civilizaciones disponibles, las 18 misiones, y una serie de habilidades que puedes desarrollar, tanto para el héroe que dirige a tus ejércitos como para sus unidades, te permiten una evolución como pocas veces has visto. Incluso puedes mejorar las habilidad de Bucéfalo, el caballo de Alejandro, como un recurso bélico más a tener en cuenta.

«Sparta II», además, es de esos juegos que usan los recursos y la construcción, pero de un modo mucho más ágil y dinámico que su antecesor, para volcarse en la táctica. Las tecnologías, estrategias y unidades de elite que puedes ir desbloqueando y entrenando te permitirán crear

¿CÓMO LO DESCARGO?

Entra en la web de FX juegos.fxinteractive.com y en el apartado "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o, si no la tienes, crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.

CREAR MI CUENTA FX

Únete a FX. Crear tu cuenta es gratis.
Estarás al tanto de nuestras novedades, ofertas especiales y contenidos exclusivos; y podrás acceder a tu Área privada de la FX Classics Store.

TU CORREO ELECTRÓNICO | ELIGE UNA CONTRASEÑA
CONFIRMA TU CORREO ELECTRÓNICO | CONFIRMA TU CONTRASEÑA

Si ya tienes una Cuenta FX, pulsa aquí para acceder.

CANCELAR | CREAR MI CUENTA FX

Los asedios son el paso previo a la conquista. Dispón tus máquinas de guerra para que todo sea algo más sencillo. Y luego... ¡la victoria!



Si quieres disfrutar a lo grande de la estrategia histórica las cinco civilizaciones de «Sparta II» te permitirán jugar con gran variedad.



los ejércitos más poderosos, en pocos pasos, de modo que la batalla, la conquista y las misiones sean tu principal preocupación.

Para facilitarte esta tarea la mejora de tus habilidades se podrá hacer tras cada misión, asignando los puntos acumulados en tres áreas: Alejandro, Batalla y Bucéfalo. La primera afecta a las del héroe, la segunda a las capacidades globales del ejército y la tercer a hacer del caballo de Alejandro una verdadera máquina de guerra. Algo como no has visto.

Si te gusta la estrategia histórica y la acción, «Sparta II» es la perfecta mezcla de ambos conceptos, con desafíos y misiones que puedes volver y volver a jugar, cambiando estilos y estrategias. Una pasada.

SPARTA II EN MICROMANÍA

EN EL NÚMERO 177...

Si «Sparta» fue todo un descubrimiento y un soplo de aire fresco en el panorama de la estrategia, su continuación superó todas las expectativas. Se llevó la porytada del número 177 de Micromanía y se convirtió en uno de los juegos destacados del mes siguiente, con una gran puntuación de 92. Un título con el que FX conquistó el mercado español.





CONSIGUE TU CÓDIGO EN micromanía.es

1 Para conseguir tu código de «Sparta II. Las Conquistas de Alejandro Magno» para la **FX Classics Store,** entra en **micromania.es** y pincha en el banner "Ya a la venta".

2 En la parte inferior de la página verás el link al que debes entrar. Te pedirán tu clave de la revista, impreso más abajo, tras el punto 3, y tu email.



3 Introduce la clave impresa abajo, respetando las mayúsculas, y tu dirección de email. Sólo se distribuirá un código único de descarga por email y dirección IP.

MM227ARJ14

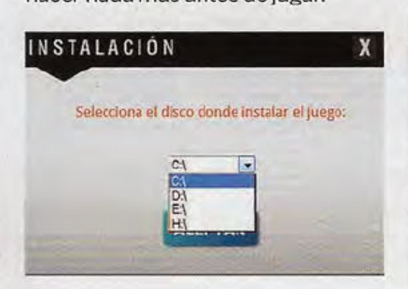
1 Cuando ya estés dentro de la web de la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve al apartado "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce el código que tiene que haberte llegado a tu dirección de email, tras solicitarlo en **micromania.es**, como te hemos explicado más arriba.



2 Deberías tener ya activa tu copia de «Sparta II Las Conquistas de Alejandro Magno». Para comprobarlo, en "Mi Perfil", asegúrate de que esté la caja del juego bajo el epígrafe "mis juegos". Si ya tienes más de un juego FX en tu cuenta, pincha sobre «Sparta II» para acceder a tu área privada y poder instalarlo.



3 Ya queda menos para jugar. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir el disco en que quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. A partir de ahora el proceso es automático y no tendrás que hacer nada más antes de jugar.



REQUISITOS MÍNIMOS

- **CPU:** Pentium 4 a 2 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6600 o superior
- **Conexión:** Banda ancha

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core 2
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8800
- **Conexión:** Banda ancha (ADSL o cable)

Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE MICROMANÍA

NO TE PIERDAS...

THE ELDER SCROLLS ONLINE

Dentro de unos meses llegará por fin a tu PC uno de los MMO más esperados del año. Te contamos cómo será.

STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Redactor Jefe
Santiago Tejedor

Diseño y Autoedición
Carmen Jiménez

Colaboradores
J.A. Pascual, J. Traverso, M. Carabantes, E. Barco

PUBLISHER
Amalio Gómez

PUBLICIDAD
Director Comercial
José Colino
josecolino.comunico@gmail.com

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
Espacio y Punto

Impresión:
Industria Gráfica Altair
Seseña (Toledo)

Distribución
S.G.E.L.
Telf.: 91 657 69 00
Transporte: **Boyaca**
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean Publishing

BLUEOCEAN PUBLISHING

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
2/2014
Printed in Spain



DARK SOULS II

Un vistazo a uno de los JDR más desafiantes y espectaculares del género. Prepárate a morir... y a morir, y a morir.



THIEF

Garrett sale de las sombras para robarle unos cuantos gigas a tu disco duro e instalar allí su guarida.



TITANFALL

La acción multijugador tiene uno de sus más atractivos aspirantes al trono del género en la producción de Respawn.

Nota: Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.